巨人のドシン1

公式ファンブック

～ドシンちゃん、大きくなったね～



バルド島に現れた黄色い巨人。彼は、いったいどんな風に人間と生活していくのだろうか。そして、突如赤く怒った巨人の憎しみの理由は？　アゲ・サ・ゲーム南国風『巨人のドシン1』のすべてを網羅した、ロマンチックな巨人文庫の１冊。

赤&黄 9912-01
巨人文庫

RandnetDD

まだ「巨人のドシン1」持ってない！　ほしい！
という方、またニンテンドウ64DDについて
もっと知りたい方は、ランドネットDDに
お問い合わせください。

http://www.randnetdd.co.jp
電話　0570-025064

巨人文庫

9912-01

巨人のドシン１

公式ファンブック
〜ドシンちゃん、大きくなったね〜

ＭＦ書店







生まれてからずっと大きくなりたいと思っている。身長は一七〇cmくらいで大体固まってしまったので、それ以外の何でも、どこでもいいから、とにかくデカくなりたい。ただむやみやたらとデカくなればいい。何かを突き抜けていけそうな気がする。それが、自分にとっての『巨人のドシン1（以下ドシン）』の原点だ。

プロジェクトが始まって3年がたち、ようやく『ドシン』は完成した。とても長く感じたが、結果には満足している。このゲームは多くの人が気軽に楽しめる、普通にいいテレビゲームになった。そういうものを作りたかった。

個人的なオブセッションが、普通にいいテレビゲームとして完成した背景には、パーラム・メンバーの大健闘と、多くの関係者の力添えによるものだ。ここで、その人々を全て列挙することは不可能だが、せめて制作の苦悩と喜びを共に味わったメンバーの名前だけは記しておきたい。死なばもろともの精神で有限会社パーラムを一緒に立ち上げたYana、榑林の両氏。小さなものにこそより多くの情報が必要だというパラドックスに気付き、細密なグラフィックワークで逆説的に巨人の「大きさ」を表現した岩崎ヒロミチ氏。システム設計からゲームプログラミングまで、十人分はあろうかという膨大な仕事量をたった一人でこなしてしまった、もの凄い集中力の持ち主、八木澤知彦氏。純粋にゲームデザイナーとしての腕を振るうことが出来たのは後半3ヶ月だけだったにもかかわらず、その短い期間で遊ぶことが出来る散策ゲームという困難な命題を見事にクリアした柴田賀盆氏。残念ながら計画半ばで降板してしまったものの初期の基礎的な実験と研究によってプロジェクトに初速をつけたクールボーイ氏。プロジェクトの後半で、やや、とっ散らかっていたアイディアを的確な判断で端正にまとめてくれた頼り甲斐のある敏腕プログラマー、佐々木真一氏。素晴らしい楽曲を提供してくれた音楽家の浅野達彦氏。サウンドのクオリティーアップに腐心してくれた鈴木康之氏。暴走しがちな我々を客観的な視点から随時、コントロールしてくれたプロデューサーの桝山寛氏。様々な場面で丁寧にサポートしてくれたマリーガル・マネジメントの内山雅志氏、鈴木寛子氏。

一人でも欠けていたら『ドシン』は全く異質なものになっていただろう。たぶん、ごく限られた人しか楽しむことが出来ないものになっていた。そういう袋小路に陥らずに済んだのは、各々のメンバーが同じ熱量の野心と動機と情熱を持ってプロジェクトにがっぷり取り組んだからだ。だから、僕は、彼らに畏敬の念は感じるが感謝はしない。

多様な視点、エゴ、価値観が混在しながらも均衡を保ちつつ、テレビゲームを作るという制作スタイルは、かなり脆弱なものだった。予想通り、危うい瞬間は多々あった。しかし、我々はなんとかそれを乗り越えてきた。それによって『ドシン』は誰でも楽しめる「普通にいい」テレビゲームとして完成した。何て素敵で爽やかな幕引きなんだろう。奇跡だと思う。

身内を誉め、あげく自画自賛という、みっともないことをしてしまったが、それには理由がある。この本は『ドシン』の本だ。先に書いた通り『ドシン』は皆で作り上げたテレビゲームである。にも関わらず、この本には僕がたくさ

ん登場している。『ドシン』における僕の立場や役割は「言いだしっぺ」あるいは「張本人」に過ぎない。僕が中心人物であるという生じやすい誤解に対して、まずは牽制しておきたかった。だったら一切、本などに登場しなければいいじゃないかという意見もあるだろう。おっしゃる通り！

テレビゲームはインタラクティブメディアであるという性質上、制作者のエゴはあらかじめ制限されている。そこにこのメディアの魅力と美学がある。制作者の存在が希薄であればあるほどテレビゲームは美しい。それが理想だ。

しかし、その一方で、宣伝マンがいた方がテレビゲームを世間にアピールしやすいという現実的な側面がある。僕は理想に殉じるほど高潔ではないし、現実に開き直るほど図太くもない。うーん、困ったちゃん。

そうした矛盾の中に僕は立っていて、しかし、今は理想とは対極の選択をするしかないのだ。矛盾、矛盾、矛盾、いつも引き裂かれそうな心持ちだ。その壁を超えるために『ドシン』を完成させた今でも、僕は「大きくなりたい」と願っている。それにはぶっちゃけた話、みなさんが所有している幾ばくかのお金が必要です。オープン・ユア・財布。この本もゲーム『ドシン』も迷うことはない。ガンガン買ってくれ！　この世から消えてしまう前に。きっとそれなりの事はある（はず）。開き直るほど図太くもないなんて格好つけたものの、これが本音です。ま、そんなとこだ。ドシンも俺もパーラムも丸腰だからな。たとえ丸腰でも奇跡は起こせる。ヘンポ!!　ヘンポ!!　ヘンポ!!　さぁ、本のページをめくってみよう。最後まで読んだ君は、今よりも、ちょっと大きくなれる（かもね！）。



飯田和敏（パーラム）

撮影／貝塚純一

目次

巨 人 文 庫

9912-01

巨 人 の ド シ ン 1

公式ファンブック
〜ドシンちゃん、大きくなったね〜

M F 書 店

「巨人のドシン1」って何？

10

このゲームのジャンルは、「アゲ・サ・ゲーム南国風」です。よくわからない？
じゃあ、わかってみましょう。きっと楽しくてたまらなくなりますよ。



知って得する5つのポイント

ポイント1

巨人です。

あなたは南国に突然現れた巨人のドシンです!! っていきなり言われても困るかな? ドシンの不思議な力は、地面をアゲたりサゲたりすることができます。そうすることで、島の住民とコミュニケーションをとります。人間たちとどう付き合っていくかはあなた次第なのです。



ドシンには、愛に生きる"ラブ巨人"と、憎しみに身をまかす攻撃的な"ヘイト巨人"の2種類があります。





ポイント❷ 大きくなります。

ドシンは大きくなります!! 大きくなると、地面のアゲ・サゲは容易になりますが、誤って人間を踏みつけてしまったり、せっかく建った建築物を破壊してしまったりと、心と裏腹な行動をとってしまうこともあります。




大きなドシンは、小さなドシンにはできなかったことができるようになります。例えば、大きな物も持てるようになりますし、歩く速度も変化します。

ポイント❸ 大きくなるには？

多様な方法で大きくなれます。人間の欲求に答えてハートをもらったり、嫌なことをしてドクロをもらったり、楽園にたたずむことで大きくなります。「愛と憎しみ」、そして「木のエネルギー」で大きくなるのです。



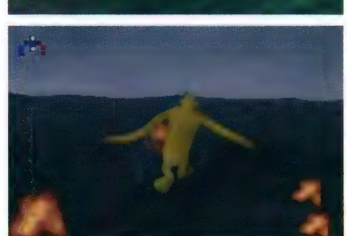

楽園で“木のエネルギー”を使うことで、植物たちのパワーを吸い取ってしまいます。無論、植物は衰えます。

12

ポイント4 起こります。

いろいろと災害が起こります。火山の噴火もあれば、大きな竜巻が人間の集落を襲ってくることもあります。大雨が島を沈めることもあるでしょう。さまざまな災害に立ち向かえるのは、ドシンであるあなただけなのです。



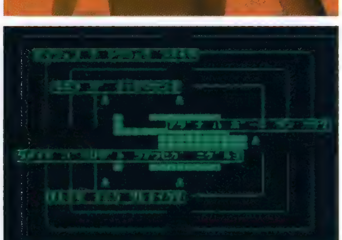


災害はいつも突然やってきます。せっかく大きくなった集落のド真ん中に、火山が発生することもあるのです。

ポイント5 死にます。

この世に存在するものは、必ず滅びる時がきます。ドシンもしかり。朝日と共に生まれ、夕日と共に息を引き取ります。島の一日は、私たちの住む世界で30分。どのようなドシンの一生を過ごすのかは、あなたの自由なのです。





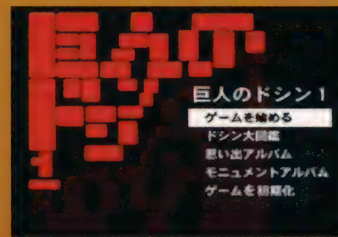
ドシンが入滅すると、人間はドシンについてさまざまな評価を下します。あまり気にしなくていいとは思いますが……。

各画面説明

『巨人のドシン1』をスムーズかつ、より楽しく愉快に遊ぶために、ゲームの画面構成を知っておきましょう。

メインメニュー

64DDに『巨人のドシン1』のディスクを挿入し、電源をONにすることで、勇ましい音楽と共にタイトル画面か表示。各種モードの選択肢が表示されますので、実行したいモードを3Dスティック(または十字ボタン)で選択し、Aボタンで決定していきましょう。最初は、"ゲームを始める"しか選択できません。



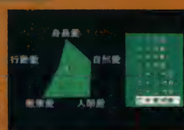
シンプルなように見えて、しっかりと作りこまれたデザインのタイトル画面。う～ん、カッコイイですね!!

ドシン大図鑑

今まであなたがプレイしてきたドシンたちの軌跡を見ることができます。人間愛や行動愛、散策愛など、ドシンたちがどんな一生を終えたのか、ここでわかるのです。ちなみに最大49代目までドシンの軌跡は保存されます。



フィギュアで作られたドシンがなかなか良い感じです。



巨人の軌跡は、グラフによって表示することもできる。

ゲームを初期化する

ゲームの記録をすべて消すことができます。しかし、"思い出アルバム"の写真は、ここで消すことはできません。記録がまったくない場合、この選択肢は表示されませんのであしからず。



消えた記録は、二度と戻らないので注意しましょう。

思い出アルバム

ゲーム中にLボタンを押すことで、画面を撮影することができます。そこで撮影した写真をこのモードで閲覧することができるのです。アルバムがいっぱいになったらZボタンを押すことで写真を削除することができます。



撮影した写真がアルバムに収められている。



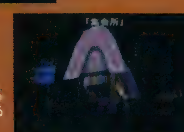
見たい写真を選択すると、画面いっぱいに表示できます。

モニュメントアルバム

人間は、部族の象徴ともいうべきモニュメントを建設し、新しく建てられるごとに"モニュメントアルバム"に登録されるのです。すべてのモニュメントが建てられると……それは自分の目で確かめてみましょう。



赤や青などの色は、協力して作った部族の種類を意味しています。全部で16種。



好きなアングルからモニュメントを見ることができます。

ゲーム画面

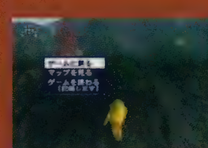
プレイヤーが操作するドシンを画面の中心として、ゲームが展開。勝手気ままに生きるもよし、秩序ある生活を送るもよし、です。大地を上げたり下げたりして楽しみましょう。この画面から、サブメニューやマップ画面などに移行することができます。カメラアングルも変えられますよ。



巨人は生きている限り、人間と関わっていかなくてはならないのです。切っても切れない存在といえるでしょう。

サブメニュー

この画面では、マップを見ることや、ゲームを途中で記録することができます。記録をすると、タイトル画面へと移行し、次回のゲームはこの続きから始まります。



この画面を開くと、ドシンは必ず勝手に寝てしまいます。

マップ画面

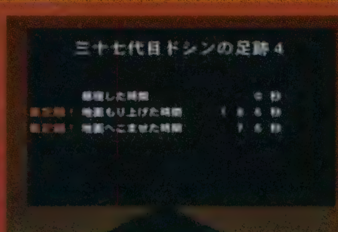
マップは、ドシンの正確な位置を知りたい場合、集落の場所を知りたいときに便利です。ゲーム画面で、十字キーを押すだけでも、マップ画面を開くことができます。



モニュメント建設中の集落は、赤く表示されます。

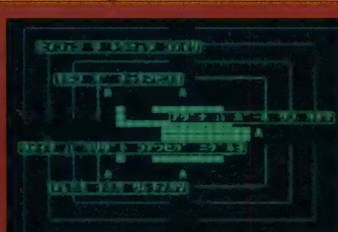
ゲームの終り

30分でドシンは息を引き取り、ゲームの終りとなります。ドシンの軌跡は"ドシン大図鑑"に記録されることになります。世界の果てから落ちると、ゲームの途中でも自殺行為でゲームの終りになりますのでご注意を。



巨人評価画面

ゲームの最後に、人間がドシンの生き様を評価します。どんなことを言われるのでしょうか?



14

登場するイロイロたち

とてもユニークな主人公のドシン。だけど、それに負けず劣らぬユニークな登場キャラクターがたくさんいるぞ。ここでちょっとだけ紹介しちゃおう!! ミシンナニハ、ナイショダヨ。

「巨人のドシン1」って何？



木
木は人間達にとって大切な必需品。これで家を建てたり、畑、モニュメントを作るのだ。



ボックス
中からハートやドクロ、植物などが飛び出す。箱に描かれているマークで、中身がわかるぞ。



人間
南国に昔から住んでいる住民。全部で4種族が存在する。ドシンは人間と仲良くなれるのか？

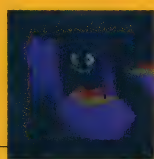


巨人（ラブ）
キミが操作する巨人のドシン。いったいどこから現れて、どこに消えていくのかは謎なのだ。

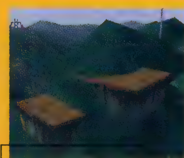


巨人（ヘイト）
ラブ巨人は、Rボタンでヘイト巨人へと変身。地面に衝撃を与えて攻撃ができるのだ。とってもとっても悪いヤツ！！

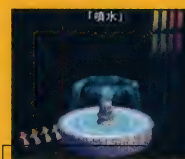
他にもアリ!!



ノーティ
人間たちの“妬み”が生んだ、百害あって一利なしの災害生物。水に弱いという噂なのだ。



畑
人間が木を材料にして作る。ドシンが人間に木を与えると、作りだす場合もあるのだ。



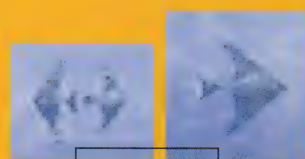
モニュメント
人間たちの集落が発展すると“モニュメント”を建設するぞ。これを破壊することも可能。



ソドル
ドシンの行動に対して、様々なアドバイスや説明をしてくれるありがたい長老なのだ。



家
人間たちが住む家。種族によって色が違うぞ。ドシンが抱えて持ち運ぶこともできちゃう。



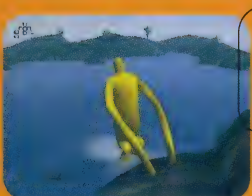
魚
海中の浅瀬を泳いでいる魚たち。捕まえたりすることは不可能。なぜか深い所にはいない。



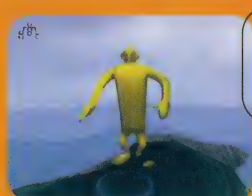
旗
どの種族で構成されている集落か見分けることができるのだ。赤、青、黄、緑の4色がある。

ドシンの行動

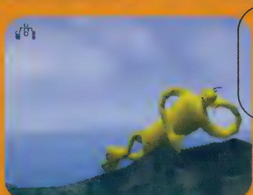
ドシンはいろんなことをして人間や自然と触れ合うことができる。どんな行動を取るかは、キミ次第ってわけ。一体どんなことができるのかな？ ワクワクしちゃう!!

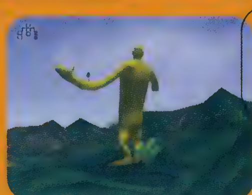

ひっぱる


サゲる

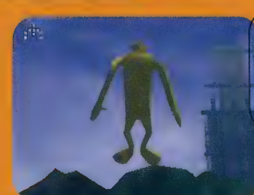

アゲる


あるく


ねる


なげる

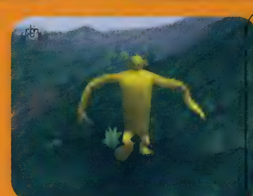

もつ

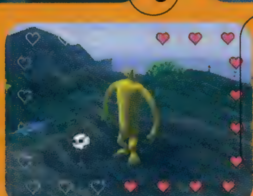

ジャンプ


しゃしんをとる


ふみつける


ころぶ


ゆっくりあるく


にくまれる


こうげきする


たたく

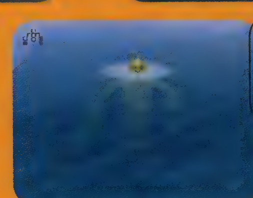

わるくなる


他にもアリ


よろこばれる



でかくなる


しずむ







せつめい　いいだかずとしお兄さん

ドシーンとあそぼう

ここまで読んでくれたよい子のみんなは、巨人のドシンをちょうやりたい、今すぐやりたい、早くせつめいしろコラ、そんな気持ちになっているんじゃないかな。そんなみんなのために、手取り足取りあそび方をかいせつするよ。

写真／貝塚純一　漫画／辛酸なめ子


おなまえ：はるなちゃん
将来の夢：ウサギになりたい。


おなまえ：ちさちゃん
将来の夢：ペットショップ経営。


おなまえ：しおんちゃん
将来の夢：ピカチュウになりたい。


おなまえ：しょうたろうくん
将来の夢：ゲームをつくりつつ、消防車を運転する。

ドシンに初ちょうせんしてくれたご近所の幼児さんたち（平均年れい4さい）。赤いふくを着ているせつめいのお兄さんは、このゲームを作ったえらいひと、いいだかずとしさん（30さい）だよ。

どうやってあそぶのー？

僕が今からやるからよく見ていてね。前に進むときは、このスティックを前にたおします。スティックを動かすと、ドシンをいろいろな方向に動かせます。青いボタン（Aボタン）を押すと、巨人の前にある物を持つことができます。ここにある木を持ってみましょう。青いボタンを押したまま移動して、運んで、青いボタンを離すとホイと投げられます。ここにいる青い人間も運んでみましょう。人間はちょっと喜んでるみたいですね。

緑のボタン（Bボタン）を押すと、ジャンプして、自分の体重で地面をへっこませて、池を作ることが出来ます。今度は山を作ってみましょう。こうやって、青いボタンを押しながらスティックを手前にひっぱると、地面を引っ張りあげて山が出来ます。それ以外にも、人差し指のボタン（Zトリガーボタン）を押しながら青いボタンを押すと、ふしぎな力で地面を盛り上げることができます。逆に人差し指のボタンを押しながら緑のボタンを押すと、やっぱりふしぎな動きと力で、地面をみるみる下げることができます。


せっせと木を運びます。


地面を押し上げています。

じゃー、やってみましょう

やりたい人手をあげてー（シーン）。みんな恥ずかしがりやさんだね。しょうたろうくんやってみる？

青いボタンを押したままスティックをこっちにたおしてみて。お山できた。すごいじゃん。あそこに自分と同じ顔の箱（ボックス）があるでしょ。あれはね、中にいろんな物が入ってるんですよ。自分より大きい箱はこわせないんだけど、自分より小さい箱は踏んづけて空けることができます。あ、空っぽでしたー。ざんねん。

じゃあね、人間がいるところに行ってみようか。あそこにいるのが人間ですね。今、赤い人と青い人がいます。人間をつかんでみよう。そばに近づいて青いボタンを押します。持てた。あ、落ちた。青いボタンを押しっぱなしにしないと、落ちちゃいます。気をつけよう。

今、海に入りました。海は、おぼれることはないから大丈夫。でもあそこ（世界の果て）より先に行くと、死んじゃうから気をつけて。

今度はこっち側のほうに進んでみて。人間がいるところに戻りましょう。人間に木を運んであげようか。はい、青いボタンを持って…よし、つかんだ…あああ、落ちちゃった。これはね、押したままじゃないと落ちちゃうんです。はい、この人のそばで木を放してあげてください。そうすると喜ばれます。じゃあね、ちょっとお手本を見せましょう。ほら、木をあげると喜ばれる。ハートが一個増えました。喜んでる喜んでる。なにか質問はありますか？

「おトイレ」

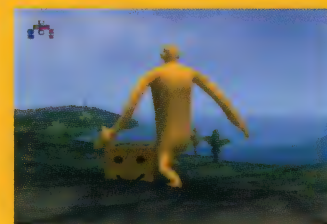
え？

「おトイレ。おしっこちびれそう」

あわわわわ、どうぞ、早く行ってきてください。



人間を運んであげても喜ばれます

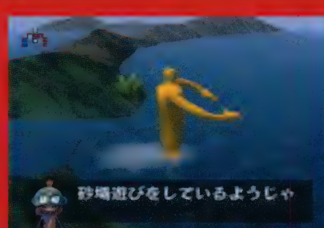


あらまこんなところにボックスが





「楽しい？」「…」「眠い？」



海に入りました

巨人を大きくしたいな

じゃあ、次、はるなちゃんやってみようか？

いいよいよその調子、はい、人間のところで放してみよう。はい、ハートが2個もらえました。あと4個もらえれば、大きくなります。ハートで一周する（21個）と大きくなれるんだよ。ああ、危ない転んじゃう。転んじゃうと人をつぶしちゃうかもしれないから気をつけようね。

じゃあ、あの人を持ち上げてみようか。少し向きを変えて、下から持ち上げます。あ、ご飯食べに行っちゃった。じゃあ、追いかけていってみましょう。スティックで好きな方向に動かせます。あそこに行ってみよう。もっと近づいて大丈夫だよ。青いボタンを押しっぱなしにして、しばらく持ってると喜びます。じゃあこのままこの人を持って、どっかに行ってみよう。はい、好きなところに運んであげてください。

あ！　緑じゃないところに人間を置くと怒っちゃうんだよね。もう一回運んでください。そこの十字キーを押すとマップが表示されます。自分がどこにいるかとか、どこに人間がいるかとかがわかります。こっちのほうとかもいろいろな人がいますね。じゃ、この青い人をこっちのほうまで持ってきてみようか。仲間のいるところに連れていくと、みんな喜んでハートをくれます。

だんだんお空が夕暮れになってきてしまいました。そうすると悲しい音楽が流れてきて、このゲームは終わっちゃいます。

「死んじゃうの？」

こういうゲームなんです。ほら眠っちゃった。

「何で立って眠るの？」

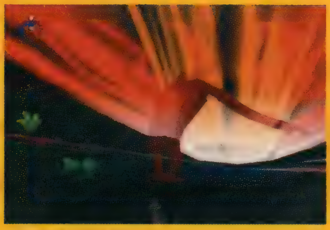
この人は立って眠るんですよ。そういえば、何ででしょうね？





赤くなって、わるいことをしよう

じゃあね、次、しおんちゃん、やってみる？　しおんちゃんに面白いのひとつ教えてあげる。右のここ（Rトリガーボタン）押してみ？
ああー、赤い人になっちゃった。赤い人は悪い人です。なんかボタン押してみて。
「わー！」（楽しそう）
地面をこわしちゃった。赤い人はヘイト巨人といって、山をこわしたり、人間を殺したりします。
もう一度、右のボタンを押すと黄色い人に戻ります。これいい人。いい人になるとニョロニョロニョロってできるんだよ。人差し指のボタン（Zトリガーボタン）を押して、青いボタンも押して。押しながらスティックを動かして歩いてみましょう。ニョロニョロニョロ～。
しおんちゃんは赤くなったり黄色くなったりするとうれしそうだね。


ヘイト巨人おおあばれ


ドクロが出ました

変身が好きなんだね。女優だね。
じゃあ、次は、ちさちゃんやってみようか？　赤のほうが好き？　黄色？　一度赤くしてみようか。赤くなってから青いボタンを押すとすごいよ。ちさちゃんが、悪ちさちゃんになっちゃう。
バーン（地面がこわれる音）
ほらすごいでしょう。
「・・・・・」
もう一回やってみようか。
ババーン！
「・・・・・」
あれ？　ちょっとやだった？　あ、ごめんごめん、悪いちさちゃんっていうのは、うそだよ。ゲームだからね、これ。ちさちゃんは悪くないよ。ごめんごめん、ちさちゃんはやさしいんだね、じゃあ黄色のいい人にもどしましょう…えーと（動揺しつつ）…しょうたろうくん、あそこ（モニュメントを指さして）にあるのなんだ？
「ヘンなウンコ」
でっかいよね。
「デカデカウンコみたい」
これウンコみたいで汚いからね。こわしちゃおう。あー、すごいね。
（はー、ごまかせた）
じゃあ今度人間のそばで今みたいにやってみよう。
「お祈りしてるよ」
ドシンのことを神様だと思っちゃってるみたいだね。じゃあ、ここでさっきみたいに青いボタン押してみようか。
「今度はガイコツだらけになっちゃった」
（やべー、また傷つけちったかな）
ええーと、ガイコツ（ドクロ）だらけになってもでっかくなります。

小学生のお兄さんたちがきたよ

ここで、元気な小学生3人組が遊びに来ました。こんにちわー。
今度64DDって言って、64の下についてんじゃん？　ああいうのが出るのよ。で、それ用にぼくが作ったゲーム、これ。じゃあさ、みんなが小学生のお兄さんたちに教えてあげなよ。やりかたを。これねえ、まだ発売されてないからヒミツだよ。
「うん、わかったヒミツだね」
「あ、なんだあれ！」
「でけーウンチ」
「でーかいウンチ、でーかいウンチ」


ふくずみあつしくん（9さい）


かわむらゆうじくん（10さい）

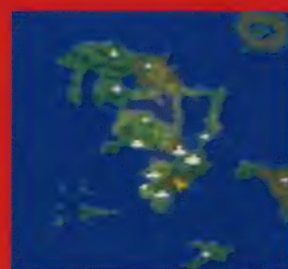

さわいこうたくん（9さい）

20

「ドクロ一周するとどうなるの」
ドクロ一周しても大きくなる。がんばれば二〇〇メートル。
「うわ最強だ、最強だよお前！」
幼児「人間を探しに行こうよ。人間、青と緑、あと赤いのがいるの。あ、黄色もいるよ」
十字ボタンでマップを見てみましょう。
「赤いのはなに？」
赤いのはね、モニュメントをつくってるところですね。白いところは人間がいる集落。黄色いのは、今黄色い巨人がいるところです。



幼児「ここ押すと赤くなるよ」
小学生「あーほんとだ。どこ押した？」
幼児「ここ。（小声で）でかいウンチのこわし方教えてあげるよ」





「人間がいたらつぶすの？」
「殺せー」
「あ、人間が逃げたー、逃げた、逃げた」
「あははは、あの人間殺そー」
ウケてるウケてる。でも、人間殺すのもいいけど、優しくしてあげようよー。
「次はオレだよ！　ふざけんじゃねー！」
「さっきオレのほうが早かった！　やらせろ！」
「人間を踏みつぶすとどうなるの」
踏みつぶすのは、もうちょい先。まだ小さいから人間逃げちゃうけど、大きくなると人間を踏み潰すこともできます。
「いつ死ぬの、これって」
巨人はね、30分たつと死んじゃうから。
「30分？　そんな早く終わるの？」

おもしろい？　えっダサいの？

「ドラクエは作ってないの？」
ドラクエは作ってない。
「スマブラは？」
作ってない。
「何作ってるの？」
コレ。
「ほかに何？」
ほかはね、ちょっと昔のゲームしかないなあ……。
「じゃダサいんだ」
……。（気を取り直して）すごく楽しそうに遊んでくれたけど、このゲーム楽しい？
「楽しい。赤くなってボコボコにするのが」
「破壊するのが楽しい」
「ダセーよ」
えっ、どこが？
「ウンチがあるところ。誰がウンチ考えたの？」
おれ。
「ダセー！」
……。

「あ！　友達来たんで、帰ります。じゃあ行こうぜ。ありがとうございましたー！」
小学生たちは友だちを迎えに行ってしまいました。でも、結果的にバカウケでしたね。主にウンコが。

最後に、幼児の皆さんの感想も聞いてみましょうか。どうだった？
「ねえ、もうお菓子食べていい？」
小学生に売ろうと思いました。（完）



「ね、これって食べていいの？」
「食べていいよ」
「巨人のドシンのドシンのドシン。えへへ」

Q ドシンは男ですか？ 女ですか？

A 存在としては男性なのですがふくらはぎがやけにセクシーで女性的です。生物でないかもしれないので性別は謎です。

Q 巨人は小さくなったりもするんですか？

A なりません。大きくなるだけです。

Q 巨人のお腹にある突起はいったい何ですか？

A ヘソと○ンポの中間でヘンポといいます。その中にはオペラ的な祝祭空間が広がっています。また、ドシンはヘンポから生まれて、ヘンポを中心に大きくなっているという説もあります。植物で言う生長点※みたいなものですね。

Q 誰とも会わないままゲームが終わってしまいました。どこへ行けば人に会えるのでしょうか？

A 左の十字ボタンを押すとマップが出ます。その白いところが人間のいる集落になっています。ただ、人のいるところ、というよりは、集落の場所という扱いなので、マップのそのポイントに行っても、かならずしも人間がいる状態でない場合もあります。また、扱いが集落なので、集落エリア外のところで人間と遭遇しても、マップには表示されません。

Q やっと人間と出会えました。感激のあまり、どこへでも連れて歩きたい気分です。でも、手に持ったまま海に入って水中クンバカ※をしたら人間は絶命してしまうのでしょうか？

A 水中クンバカをずっと強いるとドクロがでます。でも死ぬまではいかず、失神程度のようです。さらに手に持った状態をキープしたまま、ジャンプで水面上に出してやるとハートを出します。

Q ときおり意に反してころびそうになったとき「ふんばって」とか女の声で言われますが、どこにどう力を入れればふんばれるものなのでしょうか？

A プログラム的には2通りあります。「3Dスティックをガチャガチャやる」と「地面を引っ張る・バックする、と同じリクツで3Dスティックを背中方向に思い切り倒し続ける」です。ドシンの大きさによってふんばらねばならない時間が長くなります。

Q ボックスに木が入っていたとき、木だけではなく光るマリモみたいなものが出てきましたが、あれは何だったのでしょうか？

A マリモではありません。楽園エネルギーが具現化したものです。そのまま立ち止まっていれば木のエネルギーを吸収して、ひとまわり大きくなることができます。

Q 巨人は水中をずっと歩いていても大丈夫なのはどうしてですか？ 顔を見ると泡は出ていないのに鼻がないようなのですが・・・。

A ドシンは太陽の化身のようなものなので太陽の光が届くところならば、どこでも活動することが出来ます。鼻問題ですが昼寝をするとイビキをかいておりますので、多分、鼻がどこかにあります。また、水中での泡問題に関しましては、ヘンポから出ているのではないか、と推察されます。イビキもヘンポあたりか

22

ら聞こえて来るような気がしませんか？ 謎のほとんどがヘンポに集約されていることは間違いありません。一番「気」がたまりやすい部位ですからね。いずれにしても、現時点ではドシンの生態はよくわからないのが実状です。

Q どんなに人間に貢献してもなかなかモニュメントを作ってもらえないのですが、よっぽど前世の行いが悪かったのでしょうか？

A さまざまな集落をまたにかけて浮気したりせずに、一個の集落を集中的に育ててみてください。要求が出ない場合がありますが、そのときもアゲ・サゲしてやって、活性化させるといいです。集落が育ちきると、総仕上げとしてモニュメントを建てようとします。

Q マキグソみたいなモニュメントばかり建てられるので、いっそのこと破壊して他のモニュメントに作り替えてもらいたいのですが、どうすれば壊せるのですか。

A ビッグになって赤くなりましょう。黄色の場合は壊せません。裏技ですけど、水につけこむと壊せるらしいです。

Q モニュメントが全種類建ったら何が起こるんですか？

A くわしいことは申し上げられませんが、想像を絶するすごい物がそそり立つかもしれません。

Q ボックスを発見したのでさっそく開こうと体当たりしたのですが鈍い音とともに跳ね返されるだけでした。ハズレボックスなのでしょうか？

A もっと大きくなってください。開けられるようになります。

Q いつも必ずきらわれてしまう集落があります。体臭があるのかといろいろ悩んでしまいます。どうすれば好かれるようになりますか？

A その集落からハートをいっぱい引き出すことです。地道な方法は、「抱く」。少々乱暴な技は、集落の前でヘイトからラブに変身するのを何度もくりかえすことです。いっぱい人がいる集落でこれをするとスピーディに巨大化することができます。

Q 仕事や勉強に追われがちな日本人…急に遊びの日と言われても、いったい何をしたらよいものか途方に暮れてしまいます。

A 遊びの日は地面サービスしてあげてください。地面のアゲ・サゲをやって海上に道を作ったり、写真撮影などをしたり、集中して生えている木をばらして配置するといいと思います。

Q 旗の色は何を表わしているんですか？

A 集落を構成している人間の種族の色と対応しています。

Q 違う種族同士を同じ場所に集めるとどうなるのでしょう？ 喧嘩になったりしませんか？

A 人種が混ざると新しい文化が生まれます。旗も複数色の旗が同じ集落に立つようになります。

Q 種族によって、性格は違うのですか？

A 赤(無難)、青(インテリ)、黄色(お笑い)、緑(レア)という設定がしてありますが、動きとは一切関係ありません。ちなみに赤・黄色は水に落とすと怒りますが、青・緑は喜びます。

Q 木をたくさん植えてこの世の楽園のような土地を作って、さっそく人間をつれてきたのですが、建物や田畑を作ろうとしませんでした。何が気に入らなかったのでしょう？

A 土地と人間の相性は表面的なものだけではありません。人間と相性の良い土地の場所は音楽がヒントとなっています。音楽に導かれてみてください。

Q 生まれ変わるたびに、誕生の位置は、前入滅した位置とは違いますが、巨人が生まれる場所は決まっているのでしょうか？

A 巨人はいつもヤジロベエみたいなやつに導かれて誕生するので、生まれる場所は決まっているのです。

Q 何をやってもうだつがあがらない…。こんな日には世界の果てからダイビングしたくなるのですが…。

A 行き詰まったときにどうするか、それが人間の生き様でしょう。

Q 「世界の果て」って何ですか？

A 文字通り「果て」です。果て先を垣間見たところ、そこにはゲームオーバーという虚無がありました。もう二度と見たくありません。■

※生長点(せいちょうてん)
植物の茎および根の先端にあって、もっぱら細胞分裂が行われる部分。

※水中クンバカ
水中で息を止めて長時間潜る行。外からの刺激やストレスに心を乱されないための修行。

(協力・監修／柴田賀益　飯田和敏　桝山寛)





画／飯田和敏

コンナドシンのアソビカタ

『巨人のドシン１』は、必ずしなければならないというルールのないゲームだ。南国の世界をただ歩くだけでも楽しいし、人間と触れ合うのも楽しい。そして、自分で楽しみを探してみるのも、楽しいんだなこれが。そんな楽しみ方を、いくつか探してみたぜーッ!! 必読ウウ!!



26

実在する地図を描こう!!

人類が住んでいる地球があるよなぁ～諸君!! そして、日本人が住んでいる日本があるよなぁ～諸君!! んでもって、その首都である東京がある。その地図をドシンを操作して作ってみようではないか諸君!! その根拠は、ただ、そこに"アゲ・サ・ゲー"があるからッ!!


●北海道／作成時間 約3時間


●東京都／作成時間 約5時間


●日本国／作成時間 約5時間30分


●世界地図／作成時間 約7時間30分

すべて海に!! 陸に!!

男だったら「全部」にこだわらなければならない。みんなも、そう親御さんに言われて育てられてきたはず。日本男児なら、なおさらだ。それが理解できているのならば、さっそく全部を陸にし、そして海にしてみよう。これは、お願いではないぞ。命令だアーッ!! わかったらジュース5本買ってこい!!



集落も何もかも海に沈め、全部海にしてみた。ところどころにある白いのは、行きつくところがなく泳いでいる健気な人間たち……。哀れなり。ああ、無常。



最初はこんな感じなんだよねぇー、大陸って。海が多いですなぁ。これなら最初は海にするのが楽かも。いっちょやってみっかぁ〜。



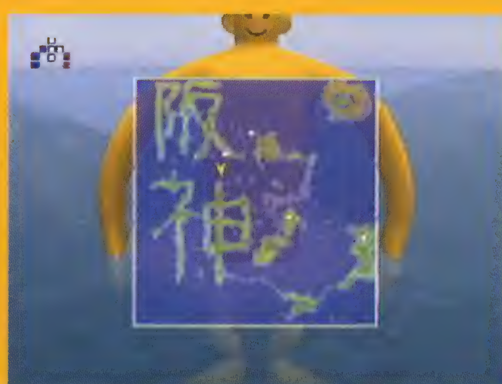
陸だらけだ。このひからびた大地で、どうやって人間が生きていくのかちょっと不安。でもドシンはピンピン生きているからいいや。利己主義ドシン?

文字を書こう!!

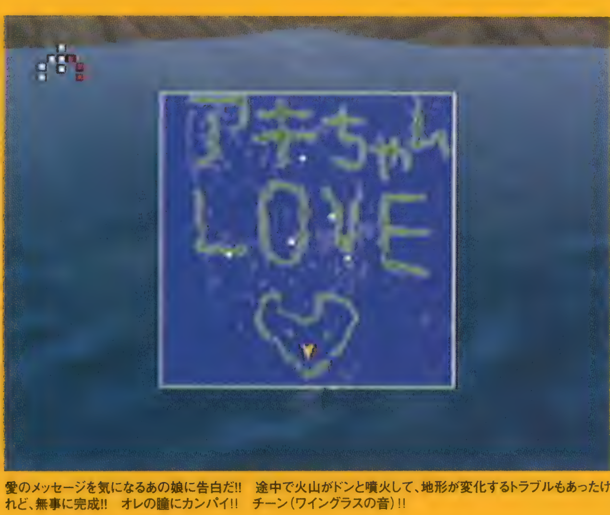
意外なゲームの利用法を発見したぞ!! 「愛してる」などの愛の言葉を書いてソフトを好きなあの娘に貸せば、告白することも可能なのだッ!! 使い方いろいろ、『巨人のドシン1』ってわけ。さまざまな文字を書いて楽しんでみようぜーッ!!



「肉」と書いてあります。どんな意味が込められているのか、深く考えないでください。ただ、焼肉が食べたくなっただけですので。骨付きカルビ食いてェーッ!!



『巨人のドシン1』ということで、とりあえず「巨人」と書いてみようと思ったら、「阪神」になっちゃったよ。どーにもこーにも。



愛のメッセージを気になるあの娘に告白だ!! 途中で火山がドンと噴火して、地形が変化するトラブルもあったけれど、無事に完成!! オレの瞳にカンパイ!! チーン(ワイングラスの音)!!

28

ジャングルを作ろう!!

人は皆、自然から生まれて、自然に環る。荒れた社会にもまれているあなた、ちょっとジャングルでも作ってつくろいでみてはいかが？　っていうか、ジャングルだらけの大陸を作ろうぜーッてことヨオン♪　エコロジーは、くたびれた体に最高♪



緑があると落ち着くぜーッ!!　だけれど、ずっと黙っているとドシンが自然の力を吸い取っちゃうから注意!!

ずっと○○しよう!!

何かひとつの目標に向かってひたすら行動するのもおもしろいぜ!!　ひたすら歩く!!　ひたすら寝る!!　ひたすら破壊!!　なんでも一途にやってみよう。それをやり遂げることで、キミが悟りを開く日も近いかもしれない。



ひたすらズーッと寝てみた。人間達が奏でる様々な音楽（歌声？）が、眠気をさらに誘う。寝ただけで入滅ッ!!

自分が巨人になろう!!

これはコスプレではない!!　自分が巨人そのものになるのだーッ!!　そうすることで、なぜ巨人が南国に現れて、なぜ人間に干渉するのか、その本当の理由を知ることができるかもしれない。できなかったらそれは残念無念。あきらめて泣き寝入り。






巨人になりきっているわりには、身長が人間と同じというところがまだ甘い。これからも精進しなくてはなッ!!

ドッキリピンナップ

『巨人のドシン１』では、ゲーム中にＬボタンを押すことで写真を撮れるんだ。せっかくだから良い写真を撮りたいよね？



題　のぼせちゃったのね……



題　ドリフ大爆笑

30

ってことで撮影に挑戦してみたぞ。キミも良い写真を撮って友達に自慢しよう!!



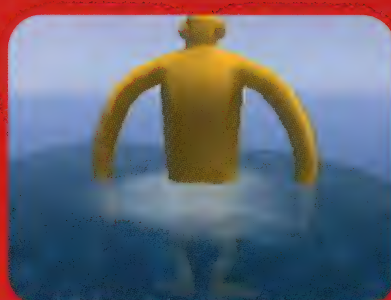
題 焼きドシン（塩）



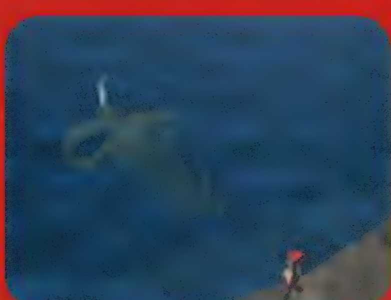
題 花火暴発



題 思春期



題 シュワァア〜



題 なんかいる……



題 もぐら

バルド島便利地図

〜この地図について〜
ゲームを初期化してスタートさせた時点の土地の高低、人間が住みつきやすい地域、および木の生えている場所が一目瞭然になっています。地面隆起、楽園造成、集落繁栄のお役に立てれば幸いです。

「木」について

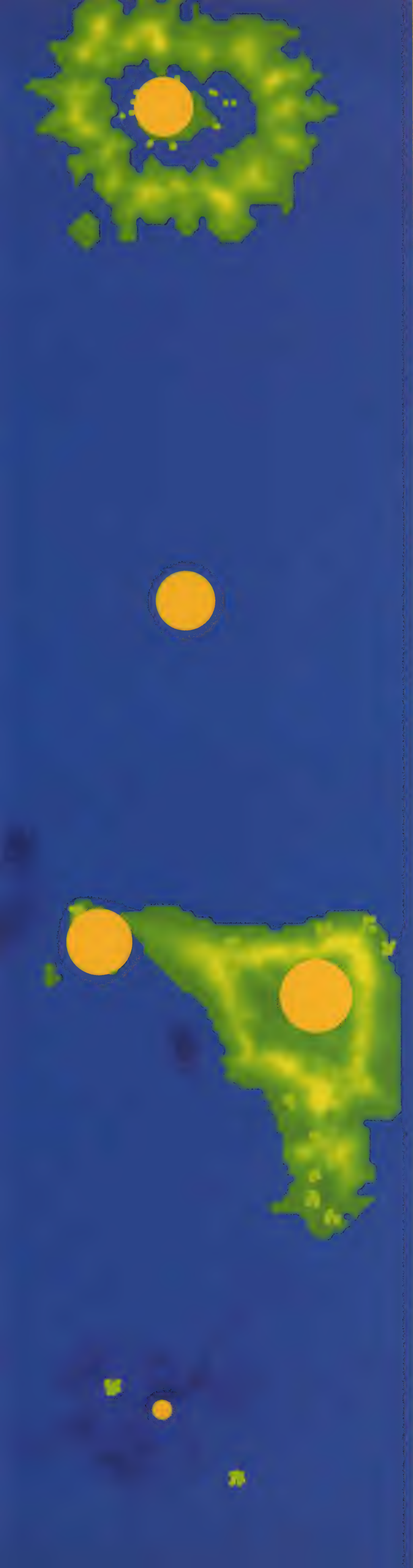
・木からは常にエネルギーが出ていて、寿命は1日から3日くらいです。木が枯れると影響圏内にあった、建物や畑までなくなってしまいます。枯らさないようにするには水を近くに出しましょう。
・木が密集している「楽園」にたたずむと大きくなることができますが、それと引き換えに周囲の木が少なくなってしまいます。あまり頻繁にこれをやると生態系が崩れてしまいます。

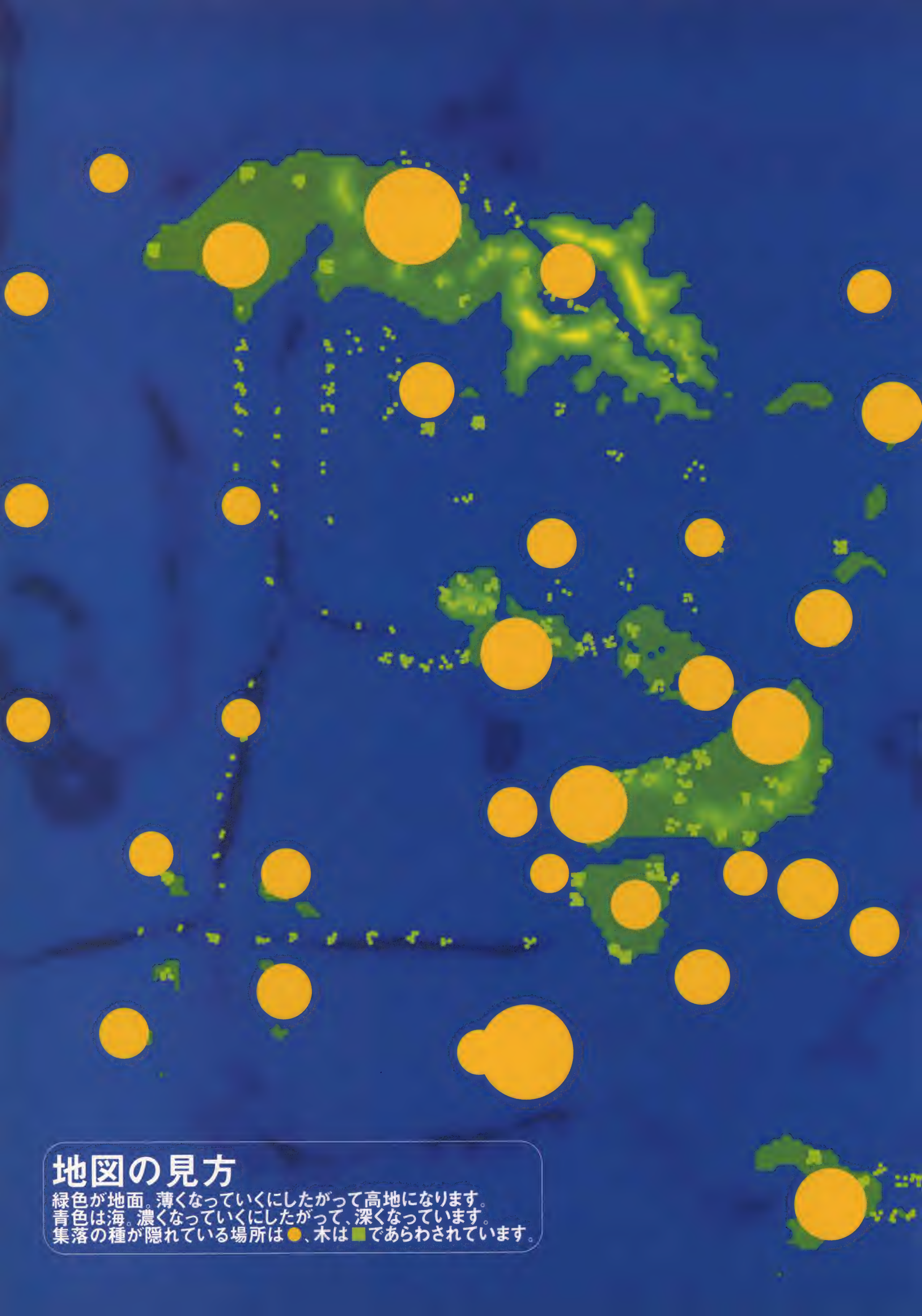
「集落」について

・プレイヤーが不在の間（遊んでいない時）もバルド島では固有の時間が流れているので、知らないうちに災害が発生して集落が少なくなってしまう可能性もあります。こまめに島の様子を見てあげてください。怠けている住民がいたら、誘導して働かせましょう。
・火のないところには煙がたたないということわざのように、音楽の鳴るところには集落があります。

「世界の果て」について

正方形のマップの端は「世界の果て」です。そこから先は虚無の世界です。うっかり足を踏み外してしまうと、無敵の巨人とはいえ虚無に飲みこまれてしまいます。興味があっても、片足をつっこむくらいにとどめておきましょう。





地図の見方

緑色が地面。薄くなっていくにしたがって高地になります。
青色は海。濃くなっていくにしたがって、深くなっています。
集落の種が隠れている場所は●、木は■であらわされています。



MAKING OF KYOJIN NO DOSHIN!!



宇川直宏／メディアレイピスト

ボアダムズのライブVJ、「悪趣味洋画劇場」「映画秘宝」（ともに洋泉社）表紙のADなど、文筆・映像・デザインの分野で幅広く活躍中。

ドシン世界における愛の種類

人間には、母性愛、略奪愛、同性愛、自己愛、郷土愛などさまざまな種類の愛情があるように、ドシンの体の中にも様々な愛が秘められています。ゲームのスタート画面から見られる「ドシン大図鑑」内にはその五種類の愛のバロメーターが表示されます。もうご覧になりましたか？ それぞれの愛の定義がよく分からないという人もいるかもしれませんね。
それではさっそく、ドシンの愛についてゲーム作家の飯田和敏さんにお話を伺ってみました。

挿し絵／池松江美

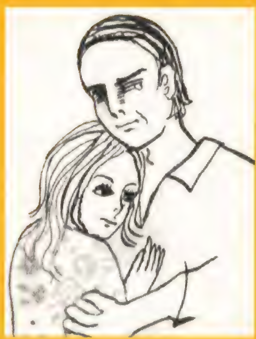
自然愛ってなんですか？

自然への愛情です。具体的には大地をアゲサゲした回数をカウントしてます。あと、木を持った数なども微妙にブレンドされています。



人間愛ってなんですか？

人間を慈しむ気持ちが表われます。具体的には獲得したハートの個数をカウントしてます。



散策愛ってなんですか？

散策好きの人はここが上がります。具体的にはマップ内の移動量です。



行動愛ってなんですか？

ジャンプの回数、転んだ回数、ふんばった回数などなどなどなど、さまざまな「行動」がここにカウントされます。



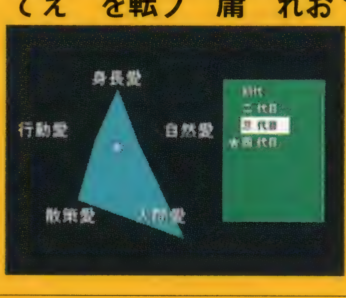
身長愛ってなんですか？

これはどれだけ身長アップに固執したかです。



最後に、五角形グラフの見方について教えてください

30分という限られた一生の中で私（プレイヤー）はどんな巨人として生き、そして死んでいったのか。そういうことを偲ぶためのものです。エンディングの後、数値、および、グラフによって表されます。
一芸に秀でるのもよし。中庸を生きるのもよし。
ちなみに、49代全てのグラフを表示すると、グルグル回転し、目に気持ちがいい画面を見ることが出来ます。
「愛」を「執着」に置き換えると意味がちょっとわかってきますよ。





撮影／貝塚純一



「巨人のドシン1」ができるまで







一九九九年八月二六日。『巨人のドシン1』のディレクター・飯田和敏は幕張メッセに赴いていた。翌日から開催される任天堂スペースワールド'99の準備のためだ。『巨人のドシン1』はランドネットDDのブースで展示されることになっている。飯田はブースのステージ正面に据えられた大画面で『巨人のドシン1』をプレイしながら、観客にゲーム内容を説明をする役割を務めることになっている。

飯田の眼前で会場の準備が整いつつあった。八つの試遊台、南の島を思わせる爽やかな青空が描かれたパネルに、真っ白な『巨人のドシン1』のロゴ、そして椰子の木。ブース入り口のアーチには左にスーパーマリオ、右にドシンの姿が描かれている。自ら生み出したキャラクターが、もっとも偉大なゲームキャラクターと肩を並べている……。

「ドシンのバルーン」にヘリウムガスが注入され、全長約十メートルの巨大な身体が徐々に姿を顕わにするに至り、飯田には、ほとんど泣き出したくなるほどの感情のビッグウェーブが到来していた。考えてみれば、画面上で動く『巨人のドシン1』が関係者以外の人々の目に触れるのは、明日がはじめてなのだ。やっと一息つけるという安堵感と、プレイする人たちの好反応を期待する気持ち、その反面の不安感といった色々な感情が混じり合いわけがわからなくなったのか、飯田はこんなことを口走っている。

「今日はね、遠路はるばる全然必要のないたくさんの荷物を三十リットルのリュックいっぱいに詰めこんでもってきたんだ。奥菜恵の写真集とかさ。肩にあざができちゃったよ。この重みは『巨人のドシン1』をつくってきた、この三年間の重みなんだ。それを実感しようと思ってね」

第三者からみれば、なんだか無意味にしか思えない行動だが、それも飯田なりに筋を通しての行動なのだ。飯田には、こんな言動が多いが、どう筋が通っているかは、読みすすめていただければ、自ずとわかっていただけるだろう。

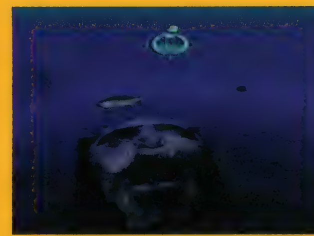
なるほどそれならば、その三年間の重みとは、いったいどんな重みだったのだろうか？飯田のリュックの本当の中身とは、どんなものだったのだろうか？ それを知るためには、いくらか過去を振り返ってみる必要がある。

どう？ 興味ある？ それじゃ、ちょっとリュックの中身を覗いてみようか？

「巨人のドシン1」ができるまで

ゲームつくりたいなー。できれば64で。

パーラム結成（1996年6月）／マリーガルマネジメント発足（1996年6月）／パーラム、マリーガルマネジメントと専属エージェント契約（1996年9月）



⬆『アクアノートの休日』（アートディンク／PS／1995年6月発売）。プレイヤーは3D空間で表現された広大な海中を潜水艦で自由に散策することができるが、明確な目的は設定されていない。



⬆『太陽のしっぽ』（アートディンク／PS／1996年4月発売）。本能のおもむくままに行動する原始人の生活を体験するゲーム。原始人は眠くなるとプレイヤーの意志に関わらず寝てしまう。



⬆『スーパーマリオ64』。3Dのフィールドを走ったりジャンプしたりといった部分が『太陽のしっぽ』と似ているということで、当時の飯田はかなりコンプレックッスを感じていたようだ。



⬆ファミコン時代の不朽の名作『スーパーマリオブラザーズ』。二段階に大きくなるマリオに勝ちたいだけのために、無限に大きくなるキャラを考え出したという冗談もあったが、本当かもしれない。



⬆飯田がフリーな生活を送っていた実家に残っていた小学校低学年のころの巨人の落書き。『太陽のしっぽ』や『巨人のドシン１』に登場する奇妙な生物たちの原型を飯田はすでに描き始めていた。

　飯田和敏が初めてディレクターを務めた『アクアノートの休日』は、それまでのテレビゲームの枠から大きく逸脱した異色作品として誕生した。《散策ゲーム》という新ジャンル名　を与えられた『アクアノートの休日』は、プレイステーション初期のスマッシュヒット作だった。一九九五年のことだ。

　プレイステーションやセガ・サターンなど、当時《次世代機》と呼ばれたハードの登場でゲームの表現能力は飛躍的に向上し、ゲーム性だけでなく、いわゆるゲームクリエイターの作家性といった部分にもゲームファンの注目が集まるようになっていた。飯田の存在や作風は、そんな時代の流れにマッチしていた。飯田はゲーム雑誌のインタビューに積極的に応じ、音楽や現代美術をひきあいにだした発言をくり返した。そしてゲーム会社の一制作部署にしかすぎない自分のチームのゲーム制作態勢を「バンド的なコラボレーション」と呼んでいた。

　そんな飯田の作品は、当時のほとんどのゲームがマニアックなゲームファンのためのものだったことと対比して《おしゃれ》だとか《ファッション》的なものという付加価値を帯びることとなった。そして彼自身は、やはり当時の邦楽市場に大きな変動をもたらしていたカテゴライズである《渋谷系》という言葉と結びついて《渋谷系ゲームクリエイター》などと呼ばれ、もてはやされることになった。

　ただのゲーム制作会社の一社員にしては、彼は華やかな成功を収めたかのように見えたかもしれない。しかし、一九九六年三月、彼は第二作目である『太陽のしっぽ』（キャッチコピーは"WILD,PURE,SIMPLE LIFE"）を完成させたあと、その発売を待たずに会社を退社した。九六年三月のことだった。

「……会社を辞めることになりました。『太陽のしっぽ』をつくってるあいだに、僕自身がすっかり"MILD,POOR,SINGLE LIFE"になってしまいました。今後はファミコンショップのアルバイトでもしながら、ゲームインディーズ計画を進めていこうと思います（飯田／当時の友人に宛てた手紙より）」

　インディーズとは、音楽業界で使用される自主制作をさす言葉。しかし音楽業界とは違ってゲーム業界には、金もコネもないアマチュアが自分の作品を自主的に流通させることができるようなシステムはない。

　だから飯田本人も、またゲームをつくることはないだろうなあ、とぼんやり思いながら実家でひきこもり生活をしていたのだった。

　そんな彼が自分も活動できる場所として注目したのがインターネットだ。飯田は会社員時代の同僚で、当時同じようにフリーな生活をしていたＹａｎａと樽林隆夫と共に、ホームページ制作作業を始めることにした。といっても仕事は個人ごとに発注をうけ、それぞれの自宅で作業し、お互いに手伝えるところがあったら手伝うというバラバラなスタイルだった。

　だけれども三人にはゆるやかながら強靭な連帯感があったから、ひとつのチーム名を名乗ることにした。チーム名は、パーラム。

※

　という具合に実家でマイルドでプアでシングルな日々を送っていた飯田はある日、弟の買ってきたニンテンドウ64ソフト『スーパーマリオ64』で遊んだ。３Ｄとなってよみがえったマリオの姿が、自らをファミコンで育てられたニンテンドウ・ジェネレーションと呼び、「スーパーマリオブラザース」に最大級の影響を受けたと公言する飯田の心のなかの何かに火をつけたのだろうか、翌日からの彼は変わった。どこへ行っても、誰と会っても「ゲームつくりてーなー、ゲームつくりてーなー、やっぱりゲームつくりてーなー、できれば64で」と念仏のように唱えるようになったのだ。

　そんな念仏を聞かされた人々のなかに、その後『巨人のドシン1』のプロデューサーを務めることになる桝山寛もいた。テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクトの代表である桝山は『アクアノートの休日』発表当時の飯田に講演会への出演を依頼したことがあり、それ以来インターネットについて気軽に意見を交換しあう仲になっていた。

「ある日、僕と飯田くんとＹａｎａ氏でインターネットについて話していたとき、飯田くんが『64やりたいなあ』って、軽い調子で言ったんです。これは本当に偶然なんですけれど、そのちょうど前日、私が64のプロデュースをマリーガルでやりませんか、と誘われていたところだったんです」（桝山）

　当時、発足準備段階だったマリーガルは、ゲームクリエイターへの投資・支援を目的とした組織。桝山は、そのマリーガルの契約プロデューサーの一人だった。

　このとき飯田は初めてマリーガルの存在を知る。実現するとも思わず口走っていた言葉が突然現実味を帯びた瞬間でもあった。

※

　しかしそもそも、なぜ飯田はゲームづくりをやめ、そして一度やめたことを、またはじめようとしていたのだろうか。

「会社を辞めたのは、クリエイターとして時間をかけていいものを作るためにも正当な報酬がほしかったし、自分の冒険するのに会社にリスクを負わせるのが耐えられなかったから。本当はいくつかの会社から話しはあったけど、下請けは嫌だったし、何よりも権利を買い上げられちゃうのが嫌だったから断った。

　飯田はマリーガルと共にゲーム制作の現場に復帰することを決意した。

最初の企画書　大きな力・体験ゲーム「kyojin」

［1996年11月］64DD 97年発売を正式発表

kyojin

GreatPowerExperienceGAME

Nintendo64DD対応ソフト
巨　　人
大きな力・体験ゲーム 1997/02/26 飯田和敏・樽林隆夫



大きくなって、小さな者を眺めてみたり、
スゴいパワーで山や建物を壊してみたい。
そんな巨人気分を味わうことが出来る、
愉快で痛快なオモシロゲームです。

WHAT
・ALで楽しい
・壊して楽しい
・大きくて楽しい

WHERE
南海の孤島。地殻活動が盛んで地震や土地の隆起が頻繁にある。

WHO
プレイヤーは巨人を操る。
島には人間と悪戯好きの生物が住んでいて人間にちょっかいを出したり、邪魔な建物を建てたりしている。

大きくなる法則

- 巨人は人間に感謝されると大きくなる
- 大きくなるとパワーが強まる
- 壊せなかったモノが壊せる用になる
- どんどん資源が発掘出来る
- 人間に感謝される

人間に感謝される条件
（1）山を壊して資源を発掘する
（2）邪魔な生き物を駆除する
（3）災害から人間を守る

更に人間から感謝されるためには
石を建設現場に運んであげると吉！

災害の種類
（1）洪水、台風等の自然災害
（2）怪獣の出現
（3）ジャマキャラの異常発生





人間が何かを建設し始めた。石運びを手伝うと建設が早まる。
塔が完成すると一応ゲームクリア



人間の建物を壊しすぎて、抗議を受けている。
あんまり人間を怒らせると攻撃されてしまうかも。

↑マリーカルと契約時、飯田が考えていた新作のコンセプトを一枚にまとめたもの。イメージ画面の作成は樽林。基本的なアイデアはこの時点で出揃っているが、タイトルはまだ「kyojin」。後に合流するスタッフたちが、最初に目を通すことになる企画書だ。

巨人デザインの変遷

巨人＝マウスカーソル？










➡巨人の姿は、飯田と樽林によるスケッチのやりとりのなかで次第に固まっていった。飯田は巨人の登場する絵本や民話を収集して、まずは一般的な巨人のイメージをつかむところから作業をはじめた。そのため最初に飯田の書いたスケッチは、絵本に登場する大男のようなイメージで、腰ミノを身につけているものになった。しかし、このむさくるしい男がゲームのアイデアどおり巨大化していくと、とても見苦しい事態になるのではないか!? という懸念が生じたのだ。もし腰ミノの下から巨人を見上げたら？ それはまずかろうということで、男性的な要素や人間臭さは薄められていくこととなった。

現在のドシンは一応男性的なイメージで“ヘンポ”なるものも存在するが、丸みを帯びた腰回り、足のラインなどは女性的でもある。

「パーラムっていう名前自体は『アクアノートの休日』で一緒のチームにいた頃からあったんですよ。Ｙａｎａさんの提唱する「彼岸主義」っていうのがあって。もう、僕らは社会とか現実に負けている。だから現実を見るのはやめて常に向こう岸、パーラム（梵語で彼岸の意）を見ていようと。当時から、全然現実的でじゃない夢みたいな話しで、だからパーラムっていうのかもしれないけど、飯田さんとＹａｎａさんと僕で、なにかできたらいいねという話しはあった」と語るのは、パーラムの結成メンバーの一人、樽林隆夫。

彼は『アクアノートの休日』の制作後、ひとあし先にフリーな生活を始めていた。その後、同じようにフリーな生活となったＹａｎａ、飯田と共にホームページ制作作業を始める。

「ゲームづくりは、もういいやって思ってたんですけど、その頃飯田さんが『マリーガルってところから、こういう話しがきてるけどどうしよう？』って。幕張の喫茶店だったかな。そこが三人の集会場所になってて。マリーガルは自分たちの作ったものを、ちゃんと作品として考えてくれてるってことがあって、これはイイ話だな、と。僕自身も色々考えた末、一番効率的に自分が生かせる仕事ってゲームづくりなんじゃない？ って思い直して」

かくして、飯田、Ｙａｎａ、樽林の三人の有限会社パーラムはマリーガルと手を組み、ゲーム制作にのりだすことになる。九六年十一月のことだ。新しいプロジェクトを立ち上げるにあたって、パーラムは品川区高輪にあるビルの最上階にオフィスを構えた。在宅での勤務を理想とするＹａｎａはミーティング時のみブルーマウンテンから上京する、というスタイルをとった。

で、肝心のゲームのアイデアは……？

「じゃあ何をつくろうかっていう話しになる以前から、飯田さんの頭の中ですでにイメージがあったみたいで。巨人が出てきて、その足下で住民がわらわらしてていう。僕は前から、ちょこちょこヒントをもらってたから、それだけですぐ、どんなゲームなのかピンときたんですよ。街をつくっていくシミュレーションゲームってありますよね。あれの操作って、カーソルが出てきて、ヘックスが光ってて、ユニットをこう移動して……っていう無機質なものですよね。飯田さんはそれを見て『こんなの手でぽんぽんって置いてけばいいじゃん！』って言ってたんですよね。街づくりシミュレーションゲームの中に巨人を放り込んだような世界。それと、あたらしいハードだから興味あるよねってことで、64ＤＤをプラットホームに選んだ」

Ｙａｎａがハード面での基礎的な研究を進める一方、二人はこのゲームのアイデアを具体化していくために、イメージ画面の制作や、ゲームの主人公になるであろう巨人のデザインに着手することになる。このときのイメージＣＧやスケッチは、前ページで紹介した企画書としてまとめられ、後に合流するメンバーへのプレゼンテーションとして使用されることになる。

「いつだったか巨人のデザインを決めているときに『このゲームのなかで操作することになる巨人って、プレイヤーにとって何なんだろう？』って話しになったんです。ゲームのキャラクターだからマリオみたいなものでもあるんだけど……」

しかし、マリオほど個性の強いキャラクターだと、キャラクターとプレイヤーはイコールで結ばれないことになってしまう。

「そのとき飯田さんだったかな？ 『巨人はもっと無垢な、マウスカーソルみたいなものなんじゃない？』って。それで僕、デザインがめちゃくちゃになっちゃったんですよ。もうわからんって。でも飯田さんの中にはＯＫがあるような気がして、飯田さんがデザインしたほうが早いよってことになって。飯田さんはポリゴンのこととかわからないって言ってたんだけど、飯田さんのラフなスケッチを僕が形にまとめるっていうことで」（樽林）

こんなやりとりをしつつ次第に巨人は、黄色い、非常にシンプルな現在のデザインへと変化していった。

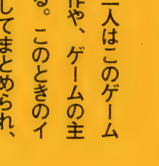
これと同時進行で、このゲーム内で巨人には何をできるのか、あるいはプレイヤーは巨人になって何をしたいか？ というゲームの基本的なアイデアの検討も重ねられていった。

大きなモノを持つ、運ぶ、歩く、壊す……そういった巨人の行動ひとつひとつを、ひとまずニンテンドウ64のコントローラのボタンに割り振っていった結果、ボタンの数が足りないことが判明。そこで、切り替えボタンを押すことでボタンの機能をチェンジできるようにしてはどうかという案が浮上した。大暴れして周囲を破壊したいときには切り替えボタンを押す、というわけだ。

もちろんモードの切り替えでひとつのボタンに多機能を持たせるということだけならば、めずらしい発想ではない。しかし『巨人』ゲームでは、ここでもう一段階発想をジャンプさせた。

「機能が変化したことを巨人の外見でもわかるようにしてはどうだろう」

『巨人のドシン１』のひとつのテーマでもある、極端な二面性の同居は、こんなところから生まれてきたのかもしれない。



樽林隆夫

グラフィック担当。
主に手がけたのは、巨人と島に関係するもの（地面や木、災害など）のデザイン、CG作成。ときには愉快な、ときには乱暴な巨人の動きには、制作期間中の彼の心理状態が反映しているに違いない。

LOVE／HATEのチェンジが生まれたわけ

巨人の足の裏には一方に"愛"の文字が、もう一方には"憎"の文字が刻まれているのです。



↑飯田のスケッチブックより。最初の企画書に書かれている「スゴいパワーで山や建物を壊す」「音楽を指揮する」などの巨人の行動が、具体的にどのような動きなのかイメージするために描かれた。この頃は資材＝石という発想で木を運ぶアイデアはなかったようだ。



↑実際にN64用アナログコントローラを握って、操作するフリをしながら、動作をボタンへ割り振っていった。どこにも接続されていないコントローラを、虚空をにらみつつ操作し、真剣に悩む姿は、ちょっと不気味だったかもしれない。



↑"ひとまずこのゲームでやりたいことをあげていこう"ということで榊林が制作したCG。この段階では巨人のモデルも四角いブロックを組み合わせただけのもの。"踊る""しゃがむ"など、現在ではできない動きも検討されていたことがわかる。

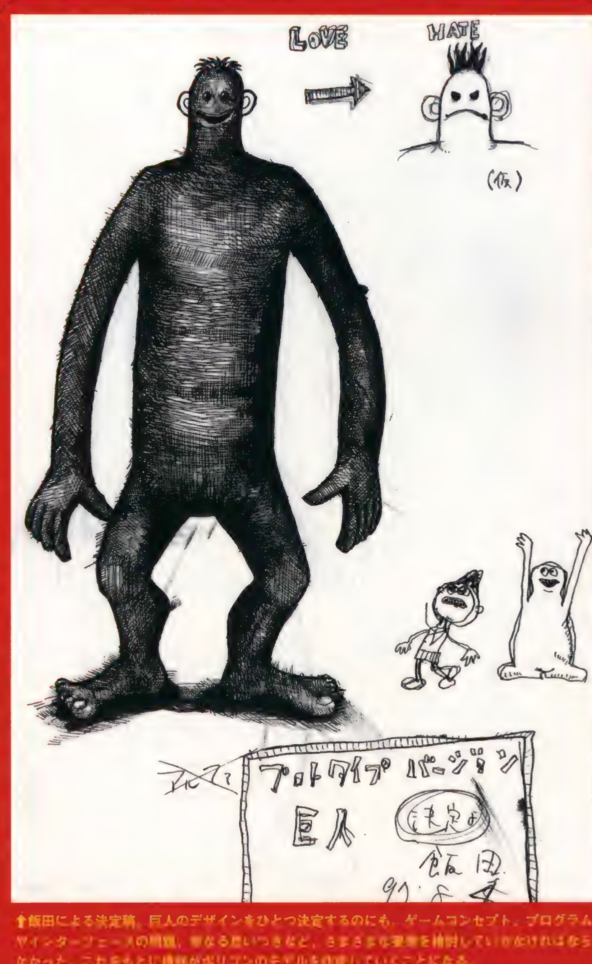
↑実際にN64コントローラを握ってこれらの動きをボタンに割り当てていった。接続されていないコントローラを操作しながら巨人の動作を検討する姿は、はたから見ればちょっと不気味だったかもしれない。



←モード切り替えのために、巨人の行動を大きく二種類にわけることを考えた。すると、創造的な動きと破壊的な動きにわけられた。



←モードによって外見も変えてしまおうということで、乱暴者のヘイト巨人が生まれた。一方、これまでの優しい巨人はラブ巨人に。

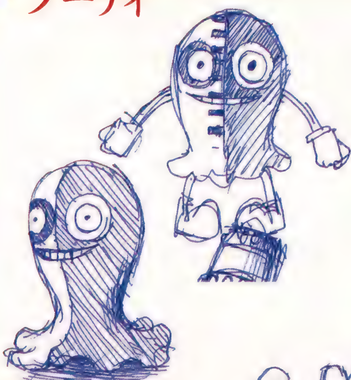


↑飯田による決定稿。巨人のデザインをひとつ決定するのにも、ゲームコンセプト、プログラムやインターフェースの問題、新たな思いつきなど、さまざまな要素を検討していかなければならなかった。これをもとに榊林がポリゴンのモデルを作成していくことになる。

小さき者たち

バルド島の人間たちはまじめに働く自分。ノーティたちは怠けたい自分。

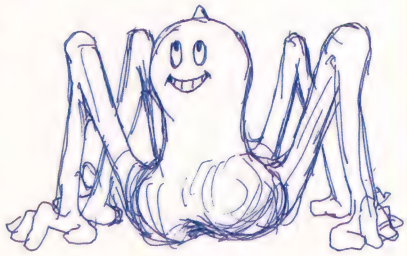
ノーティ



⬆岩崎によるデザイン案。白黒に塗り分けられているのは『巨人のドシン』の二面性を表現したため？

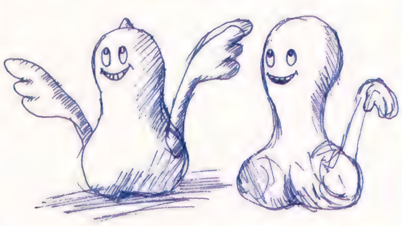


⬆飯田によるアイデアスケッチ。前作『太陽のしっぽ』には、これと似た生物が登場している。





⬆現在のノーティとは似ても似つかない、こんなアイデアも存在した。岩崎の苦労のあとがうかがえる。



⬆これらのノーティが最も現在のものに近いが、足が増えたり、手が羽になったりと試行錯誤の連続。



⬅災害の一種として登場するノーティだが、企画当初は巨人に踏まれた人間の魂が変化した生物という設定だった。ルールを調整していくうえで変更された。

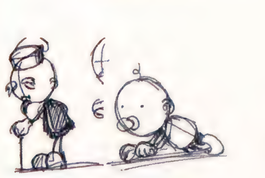
人間



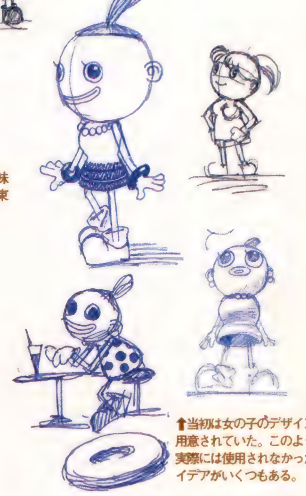
⬆岩崎によるデザイン案。南国風味を強めるため、ミクロネシアの装束を参考にしたという。



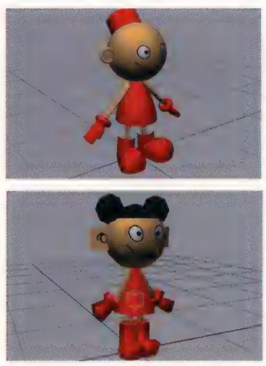
⬆飯田のスケッチによる人間のデザイン案。このころはまだ南国風というイメージが徹底していない。

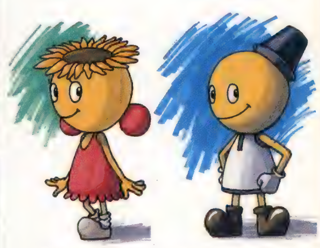


⬆人間の生活をリアルに表現しようと、スケッチ段階では赤ちゃんから老人まで描かれていた。



⬆当初は女の子のデザインも用意されていた。このように実際には使用されなかったアイデアがいくつもある。





⬅⬆人間のデザイン、とりあえずの決定稿。これをもとに左のCGモデルが作成された。ところがその後、このデザインも変更されることになる……。



岩崎ヒロミチ

グラフィック担当

主に人間と、人間に関わるもの（建築物など）のデザイン、CGを作成。プロデューサー・桝山によると「バランス感覚に優れていて、パーラムでは、イイ意味で一番の常識人」

「飯田さんから、新作をやるから一緒にやらないかって声がかかって。パーラムっていう会社があって、当時はまだ名前がなかったけどマリーガルっていう組織がサポートについていて。それだったら、何かおもしろいことができそうだなって。「巨人」ゲームのアイデアを聞いたときは、着眼点が面白いと思いました。僕はどっちかというと大きくなることより小さくなることを考えてしまうほうなんですよ。『不思議の国のアリス』みたいな」

と語るのは九七年三月からパーラムに加わった岩崎ヒロミチ。そんな彼が手がけたのは、小さいけれど重要な役割をもつ人間たち。そのほかに、人間たちのつくりだす建築群、それに小さなお邪魔キャラ・ノーティのデザインも手がけた。

岩崎はまず企画書の文章を読み、このゲームの世界での人間たちの暮らしを自分なりにイメージしていくところから、作業をはじめた。

「僕は最初、工業デザインをやろうと思っていた人間ですから、ゲームの仕事はそれをバーチャルな空間でやってるっていう感覚はありますね。現実の世界で使用されるものに要求されるデザインと仮想の世界で使用されるものに要求されるデザインは違うんだけれども、根っこの部分では共通した原理が働いていると思うんです」

それでは、当時の企画書には、どんなことが書かれていたのだろうか？《人間は働きたい自分、ノーティは怠けたい自分》《建築は人間たちの自己表現であると同時に自然に対する意志の象徴である》……なんとも抽象的だが、その後、柴田の参加によりゲームシステムが練られていくごとに岩崎の描くスケッチも膨大な量になっていく。

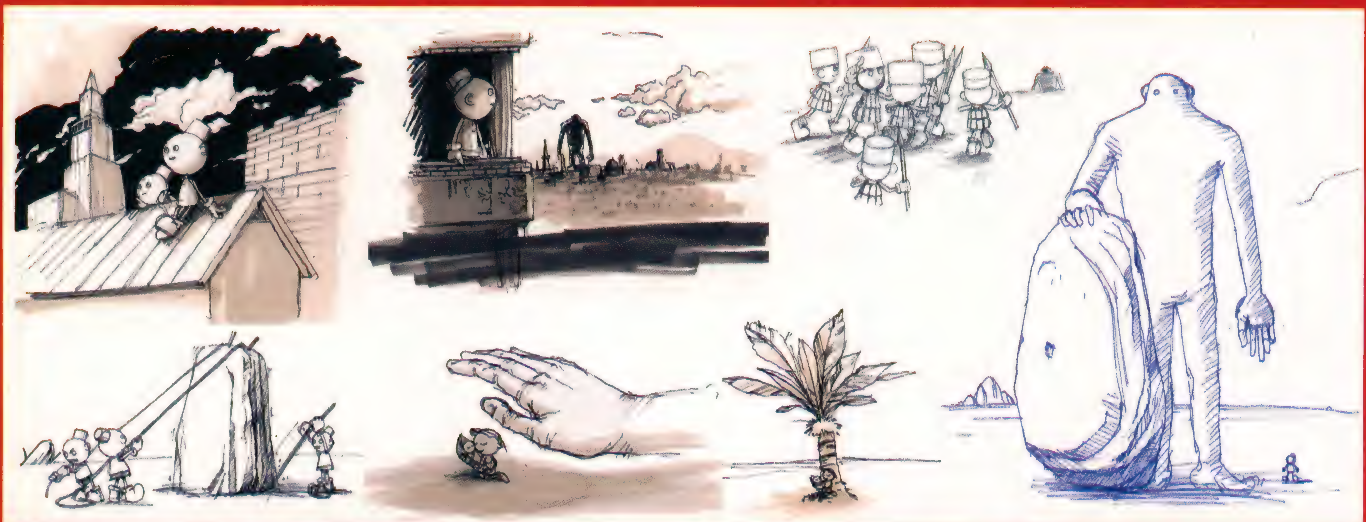
「人間と人間に関わるもの全部やってくださいって言われて、人間ってなんだろうって考えたんですよ。で、まあ結果として出てきたのは、人間っていうのは無駄なことを沢山する生き物だな、ということで。だから、無駄をどうやって表そうかと考えたんです。で、思いついたのが装飾で全体を埋め尽くそうという。装飾って実用上は全くの無駄なんだけど、人間ってそこに膨大なエネルギーを注ぐじゃないですか。そこがまた人間臭いかなと（笑）。でもCGではポリゴン数が限られていますから、そこが悩みでしたね。あと、建築物はできるだけ華奢なものにしようと思いました。華奢なものだと巨人がやってきたときに、あ、壊しちゃいけないって思うじゃないですか」

人のつくりしモノ

建築は人間たちの自己表現であると同時に自然に対する意志の象徴である

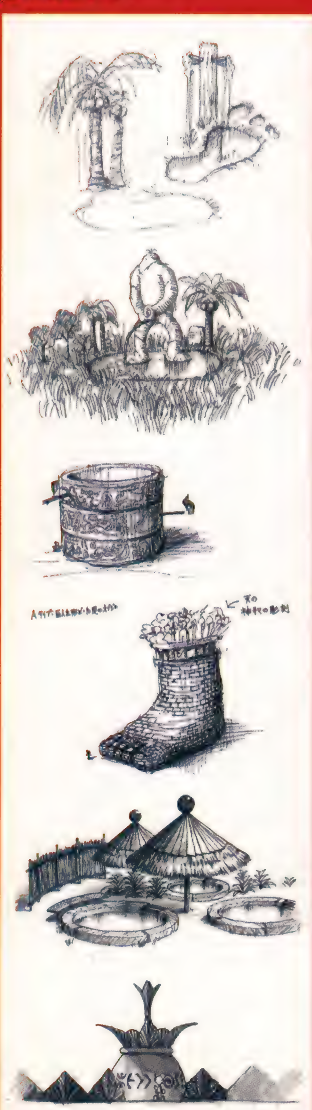
人間の営み

岩崎は文章で書かれた企画書から、人間たちが巨人とどのように関わりながら暮らしているか想像をめぐらし、これらのイメージイラストを描いた。巨人に対して友好的な種族、敵対的な種族など、さまざまな状況が表現されている。



モニュメント

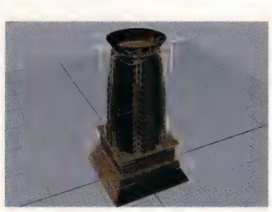
そのほかにも『巨人のドシン1』にはさまざまな建造物が登場する。実際のゲーム内では使用されなかったものも多数デザインされている。いったい何に使うための建造物だったのだろうか？



塔

『巨人のドシン1』には数種類の塔が登場する。垂直方向へと伸びゆく人間の意思の現れを表現したドルメンと塔は、このゲームのテーマのひとつとして重要な意味合いをもつ建造物である。

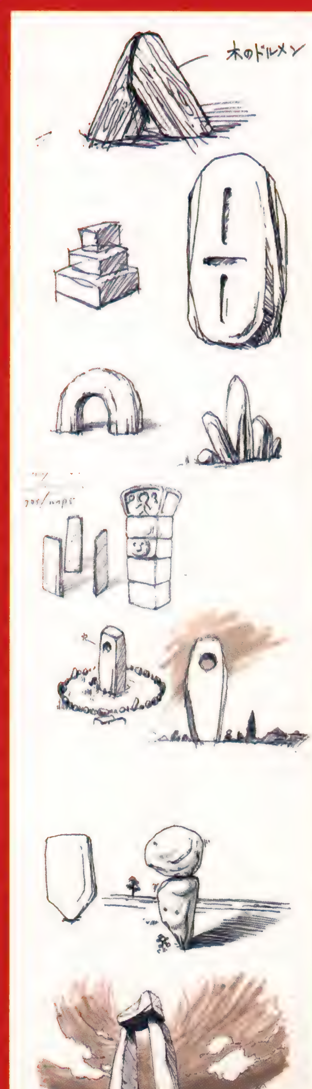




⬆検証用につくられた"物見の塔"のCGモデル。いくつもの建造物のなかでも"物見の塔"は、岩崎お気に入りのものだそう。華奢なデザインと装飾過剰というテーマが両立しているため。

ドルメン

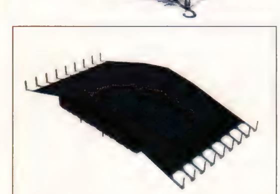
ドルメンとは太古の人間の建造物で、巨石を垂直に立てたもの。岩崎はこの頃、石の加工のしかたで文化の違いを表すなどの工夫をこらしていた。なかには石以外の素材でつくられたドルメンもある。



住　居

人間の生活する住居のデザインにもさまざまな案があったが、最終的には南国風のものに統一された。蟻のように地面に穴を掘って、そこを住処にするというアイデアもあったようだ。





⬆ゲーム制作の初期段階に検証のために岩崎が作成したテントのCG。N64上で扱えるポリゴン数などには制限があるため、実際に使用されたものは、これよりシンプルなものになっている。

タイトルは『巨人のドシン』

［1997年5月］64DD 98年3月に発売延期／『巨人のドシン』98年10月発売予定➡［1997年11月］64DD 98年夏に発売延期

九七年三月に岩崎が参加してから、パーラムには一ヶ月に一人づつ新メンバーが加わっていった。プログラマーとして四月に八木澤知彦、五月にクールボーイ。

ゲームデザイン担当の柴田賀盆は、この年の一月、新宿のライブハウスで行われた漫画家のトークイベント会場で出会った。ゲストとしてイベントに出演した飯田を柴田は突然呼び止め、こう言った。

「あなたのゲームはおもしろくないですね」

とても初対面の人間に向かって言う言葉とは思えないこの台詞。しかし何故か飯田の心に、この言葉と柴田の姿は印象的に刻まれ、二人の交流が始まったのだった。飯田はライブハウスからの帰り道、早速カメラ安売り店のゲームソフト売場へ立ち寄り、柴田の制作したセガサターン用ソフト『エアーズアドベンチャー』を購入。いつのまにやら柴田は高輪のオフィスに姿を現すようになる。

「僕はゲームが好きでゲームで育ってきたんだけど、だからこそゲーム文化への憎悪というか、なんとかしたいなあっていう部分があって。だから『アクアノートの休日』のときに、イイ雰囲気のものができてきたなあと思った。ゲーム業界広しといえど、似たようなことが見えている人間ってのは、そんなにいないわけで。一緒にやろうって言ったのか、言われたのかは憶えてないんだけど」

そんなわけで六月、柴田がパーラムに正式参加。

※

『巨人』ゲームの開発期間中、飯田はよくこんな会話を交わしていた。

「飯田さんの今度のゲームは、どんなゲームですか？」「巨人のゲームです」「巨人って、あの大きな巨人のことですか？」「そうですよ。おもしろそうでしょ。ムフフ」「巨人がどんどん大きくなって、どうするんですか？」「大きくなって、どうするんですか？」「どうするって……!? それだけですよ！」「……なんだか、いまいちどんなゲームだかわからないんですけど」「そんなの……そんなのオレだってわかんねえよ！」

自分のつくっているゲームが、どんなものになるのかわからないなんて、この人大丈夫なんだろうか、と思いたくなってしまうような会話だが、飯田はふざけてるわけでもなんでもなくて、特に最後の言葉は本音である。

飯田にはジレンマがあった。これまでの飯田の作風は「散策ゲーム」と呼ばれ、プレイヤーは広大なフィールドで目的を与えられず、何をするのも自由、というものだった。しかし、反面、何をしていいかわからない、ととまどう人々が多かったのも事実だ。

「僕にはゲーム屋さんならではのこだわりってのがあったから、これゲームになってないじゃん、出直して来い！　っていう気分もあった」とは、柴田の弁だが、多くのゲームファンや関係者が、このことをより強く感じていたに違いない。

そんな批評を軽く一蹴したい、という気持ちが飯田にはあった。しかし、そのためにゲームらしいルールを散策ゲームに盛り込まなければいけないのだろうか？　そもそも『アクアノートの休日』や『太陽のしっぽ』は、おもしろいゲームだったのだろうか？　散策ゲームというコンセプトへの根本的な懐疑心が頭をもたげる。だからこそ飯田にゲームデザイン面でパートナーが必要だったのだろうか。

「ゲームづくりって、話し相手が必要なんですよ。飯田くんも誰かが必要だった。飯田くんはやっぱり、コラボレーションしたかったんだと思う。職能としてゲームデザインをしてくれる人と」（プロデューサー・桝山）

「僕のなかで、もっともテレビゲーム的なものは何かっていうと……そんなものは無いんだよね。それはもう、つくって行くしかない。で、色んなジャンルのゲームのひとつとして飯田さんのつくった散策ゲームっていうジャンルの完成度をあげていく必要はあるなと思った」（柴田）

※

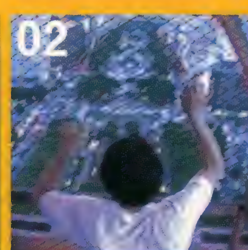
九七年十月二八日。この日、これまで仮タイトルだった「巨人」ゲームに正式なタイトルを付けるためのミーティングが行われた。このときパーラムのメンバーがそれぞれ持ち寄ったタイトル案を覗いてみると……飯田「大きくなりたい」榑林「でかくてごめんね」岩崎「大きなきみへ」八木澤「巨大化領域」クールボーイ「偉大な散歩者」柴田「巨人ヶ島」などなど。

しかし「巨人」ゲームの名付け親となったのは、普段から飯田と親交があり、その日もミーティングに参加していたゲームや音楽に造詣の深い佐藤大氏だった。

「もともと巨人が主人公という話だったので、やはりタイトルに使うべきだろうと。それと飯田さんの作品名の流れを考えて『ナントカのナニナニ』にしたいなと。それで、巨人が歩いたり転んだりした時の音を表現した言葉を考えてみた。ゴジラにしてもガメラにしても、大きいのが歩く時の音は、やはりドシン、でしょ」

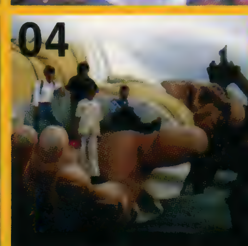
というわけでタイトルは『巨人のドシン』に決定した。

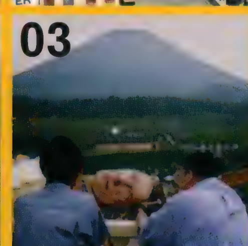










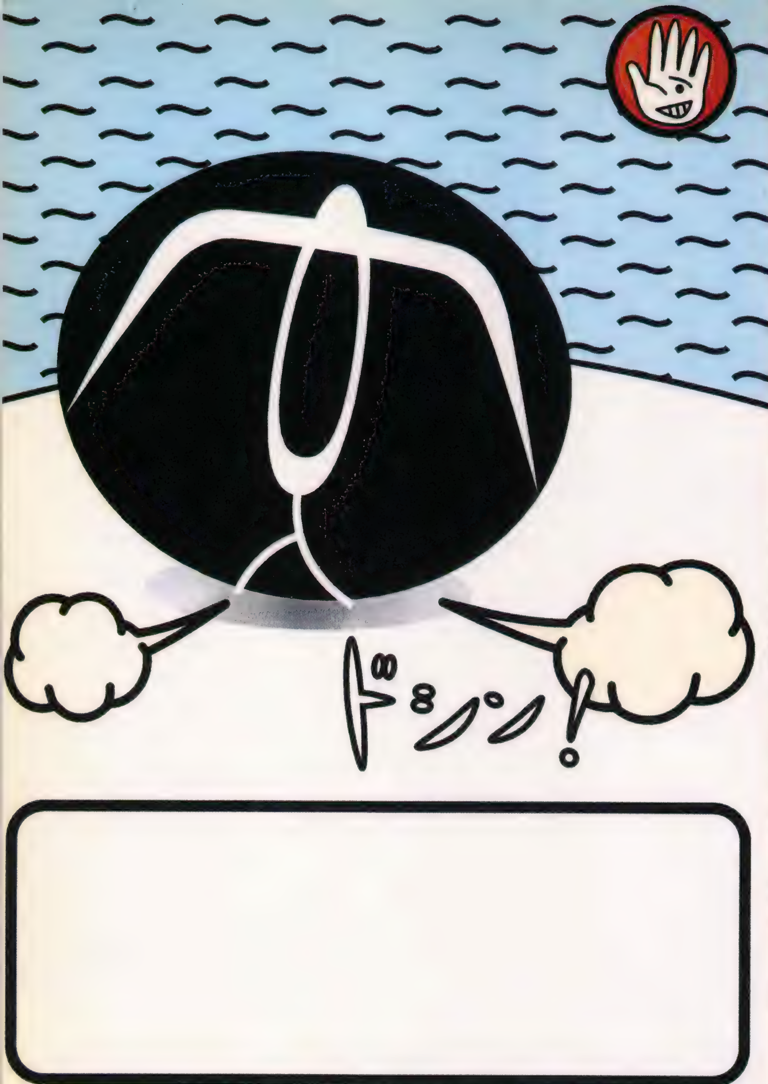








➡制作の初期段階にはスタッフが揃って出かけることも多かった。「巨人の気分を味わってみよう！」ということで、東武ワールドスクウェアのミニチュアの街見物へ01。「巨人が出現したらはどんな気持ち？」ということで山梨のガリバー王国へ03,04。「巨人の視点で下界を見下ろそう！」ということで名古屋タワーへ02。
「でも実はどこへ行ったかは特に重要なことではなくて。ゲームをつくるってことが、どういうことなのか僕にはまだよくわからなかったから、みんなで場所や時間、体験を共有することが大事かなって」（桝山）
➡飯田はアトランタで行われたエレクトロニックの祭典・E3にも視察へ。『太陽のしっぽ』をみつけて嬉しそう05。
➡ゲームのイメージをつかむために最初に制作されたディオラマ。白い巨人が特徴06。
➡97年12月18日、報道関係者向けの制作発表会が任天堂スペースワールドに併せて幕張メッセで行われた。ソファに腰掛けたパーラムのメンバーがディオラマを用いてゲーム内容を説明するというリラックスしたムード。司会進行役を務めたのはクールボーイだ07,08。
飯田「まず、ここに島があります。これが舞台です。植物があります。人間たちの生活も見えてきます。そんなところにプレイヤーが操る主人公、巨人が現れるわけです。はーい、山の間から現れました。ガオ〜ッ！」
岩崎「シミュレーションゲームの人間はまるでコマのようですが、このゲームでは人間をイキイキと表現したいと思っています」
司会「人間といえば、おそらくご来場のみなさんも人間関係、一番難しいと思うんですが」
八木澤「私が、そういったことをコンピュータ的に翻訳する作業をします」
司会「人事課長ですね」といった具合。
浅野達彦によるテーマ曲のライブも行われた09。



超レアもの 巨人お宝ゲット
切り取って使えない ポストカードセット。

制作発表会で配布されたポストカードは印刷枚数がごく僅かだったため、たちまち入手困難となってしまった逸品。なんとか手に入れたいというリクエストが多数あったため、今回、ご期待に応えてファンブックに収録！
でも、切りとって使っちゃだめだ！　裏のページが読めなくなるから！

01	
02	03

01：ディレクター・飯田和敏デザインによる「巨人のドシン」のシンボルマーク。一見、巨人が歩いているところを図案化しただけのようですが、方向を変えてみると、どうも"巨人"と漢字で書かれているようにも見えませんか？　見えませんか？　見えませんか？
02：ちっちゃいキャラクターデザイン担当の別枝ヒロミチデザインによる、人間何人いるかな？ハガキ。さまざまな表情をみせる、いきいきとした人間たちの可愛らしさがギャルに大人気。
03：巨人と島関係のデザイン担当の稗林龍夫デザインによる「巨人のドシン」の舞台となる南の島をイメージしたトロピカルな作品。「いるんです。」のキャッチコピーに、思わず、え！　どこに？　何が？　巨人が？　と、目を凝らさずにはいられないミステリアスなデザイン。







浅　野　達　彦

撮影／貝塚純一

バルド島に満ちる音楽

浅野達彦によるサウンドトラック『ドシンの跡を追って』の聴きドコロ

トロピカルなムードの漂う『巨人のドシン1』で、その雰囲気をより一層高めているのが浅野達彦の製作したBGM。ときには怪獣映画のサウンドトラック風、ときにはどこか遠い国の民族音楽風というように、今まで聴いたことがない、だけどなんだか懐かしい……そんな奇妙な味わいのある音楽だ。テーマ曲『巨人のドシンのテーマ』は制作発表会で、初披露された。

飯田の書いたごく初期の企画書には、すでにこんな記述がある……〝「巨人」はユーザーに美しい誤解が生じやすいように記号的なイメージをまとう必要がある。キーワードは「エキゾチシズム」「ルソー」そして「アサノタツヒコ」〟……。

飯田と浅野の出会いは一九九二年にまでさかのぼる。浅野がアルバイトとして入った、小さなゲーム会社でのこと。

「バイトが一人やめるから、その代わりに入らない？　って言われて行って……そしたらオレの向こうの席が飯田くんで。そのときの仕事は音楽じゃなくてPCエンジン用のドット絵を描く仕事。……そのゲーム会社って音楽を聴く人がほとんどいなくて。でも飯田くんだけは色々音楽も知ってて。飯田くんは……なんか、熱かった。よく『アイツらロックじゃない！』とか言って。……でも音楽の話はあんまりしなかった。定食屋へ行って新聞読んだりとか。自分の音楽を聴かせたこと、あったかなあ……」

飯田の就職のため、その後二人が会うことはなくなっていく。二人が再会したのは九六年、飯田が再びフリーな生活に戻っていた頃。『鉄拳2』リミックスアルバムの二曲をプロデュースしないかという依頼をうけた飯田は、リミキサーとして浅野を招くことにした。

「……そのちょっと前、シングルを出したばかりで」

飯田はそのシングル（〝bonjour〟）を聴いていた。

「飯田くんのやってた仕事を知ったのは、そのときかな……でも……ゲームクリエイター？　それなんだろう？　……わかりませんって」

その数ヶ月後「巨人」ゲームの音楽について、飯田とプロデューサー・桝山が雑談しているときに小さな偶然が起きた。桝山が「最近イイと思った音楽って、これだけなんだよね」といって飯田に見せたCD。それは〝Daily World Tour〟というオムニバスアルバムで、その中の一曲に浅野達彦が参加していたのだった。

「その浅野さんに音楽を頼もうと思ってたんですよ！」と飯田。

そんなわけで『巨人のドシン』の音楽および効果音製作は、浅野達彦に依頼することになった。

飯田は浅野に「巨人」ゲームの音楽を「伊福部昭（『ゴジラ』など怪獣映画の音楽で有名）の曲を、浅野達彦がいつもどおりに演奏した感じ」と伝えた。

「それで伊福部昭を聴いたりして……。実際には、こんなシーンに使う音楽っていうリストがあって……二十曲くらいつくった。ゲームに使ったのは、そのうち半分くらいだと思う」

特に苦労したのは効果音だったという。

「寒い場所の音っていう注文があって……赤ん坊のガラガラの音を録音してみたり。水中の音は風呂場でぶくぶくやったり。人間の声は、みんなが帰ったあとパーラムのオフィスで録音して、そのあとピッチを変えたり……別の日にはパーラムのみんなに参加してもらったこともあった」

浅野が製作した音楽や効果音はMOやDATに収められ、郵送でサウンドコンパート担当の鈴木康之のもとに送られる。鈴木は『太陽のしっぽ』の音楽を製作して以来、飯田と親交の深いミュージシャン。鈴木のもとで浅野の製作した音楽や効果音がニンテンドウ64用のデータに置き換えられる。

「64の同時発音数にあわせて、つくった曲から楽器のパート数を減らす必要があったりして……特にギターの音はデータ量が大きくなりすぎてあまり使えなかった。でも音数が少なくなって、かえって面白くなる曲もあって……」

と、浅野が語るように、ゲーム中で聴ける音楽と、浅野が製作した原曲は多少バージョンが違うようだ。サウンドトラック盤には64用に変換する前のものや新録音のものが収録されているから、違いを聴きくらべてみるのもおもしろいかもしれない。

そのサウンドトラックは、ゲームの開始時と同じように「巨人のドシン1のテーマ」から始まる。ヘイト巨人をイメージしたこの曲は、今作中もっとも怪獣映画風の雰囲気を持った、迫力のあるブラス音が響く。

「でも、それだけじゃなくて、まぬけで愛嬌のある感じにもしようと思った」

続いてラブ巨人をイメージした「黄いろい巨人」。

「この曲は実際には使われなかったんだけど……。ゲームでは巨人がだんだん大きくなっていくってことを飯田くんから聞いていたから、音階がどんどん上がっていくように……。でもそれだけじゃつまらないから突然下げてみたりして」

サウンドトラックはゲームで未使用の曲も含めて全十五曲。この後も太鼓や弦楽器、笛など素朴で不思議な音色が多用された曲が続く。

「このゲームでは、音楽は人間が演奏しているってことになってるから、島の文化レベルを想像して、こんな楽器ならあるかなあ、とか考えて……」

つまりこの音楽は、浅野というよりもバルド島の人々が奏でている音楽としてとらえるのがよいのかもしれない。

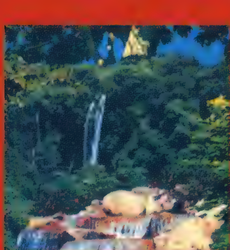
「裏方に徹したい」と浅野は言う。今回の作品に対しても貢献だ。「それだけ作品に対して誠実ってこと」と飯田。

『ドシンの跡を追って』は、ゲームのサウンドトラックというより、文化人類学者によるバルド島フィールドワークの記録……そんなつもりで聴いてみよう。






浅野達彦：1966年岐阜県生まれ。1991年東京芸大美術学部油画科卒業。1996年シングル『bonjour』リリース。同年オムニバスアルバム『Daisy World Tour』コンピレーション『TRANSONIC6』に参加。1997年、コンピレーション『TRANSONIC 7』に参加。同年ゲーム『巨人のドシン1』の音楽、効果音の制作を開始。1999年コンピレーション『SOUNDS OF TRANSONIC 1996-1999』に参加。同年アタリ・ティーンエイジ・ライオットのアレック・エンパイアが主宰する「Digital Hardcore Recordings」内の「Geist」レーベルと契約。現在2000年春のリリースに向けてレコーディング中。



ドシンの跡を追って

「ドシン1」サントラ盤（メディアファクトリー）。ドシンファン必聴。
http://www.kyojin.com/sound/

DISCOGRAPHY



Daisy World Tour

細野晴臣がプロデュースしたオムニバスCDアルバム。浅野達彦は一曲に参加。



bonjour

1996年、M.O.O.D/Donutレーベルより発売された初シングル。アナログ盤。現在では入手困難。

64DDはいつでるの？

[1998年4月]64DD 98年冬に発売延期／『巨人のドシン』99年1月15日発売予定

「高輪のビルの九階にパーラムのオフィスがあって、そこから下界を見ているときに、巨人のゲームのアイデアを飯田さんから聞きました。飯田さんって、表現がうまいんです。どんなつまんない話でもあの人にかかるとおもしろく聞こえる。そのシチュエーション、巨人の視点と同じ高さで、その話しを聞いたら、おもしろそーって思わないわけがないですよね。今でもあの眺めは記憶に焼き付いています」（マネージャー・内山）

そんな素敵な眺めのオフィスも九八年二月には目黒のアパート二部屋へ引っ越しすることになる。

製作期間が長びいて先の見通しがたたなかったから、抑えることのできる費用は抑えるべきだったし、見通しがたたないのは、制作期間だけでなく『巨人のドシン』がどんなゲームになるのか、はたしてそれはおもしろいゲームなのか、という点でも同じだった。

『巨人のドシン』のおもしろい部分、つまりもっとも基本的なゲームコンセプトである、プレイヤーがマップ全体を作り替えてしまうことができるという点は、大容量の書き換えが可能なディスクを採用している64DDというハードがあってこそ成り立つものだった。

しかし、その肝心な64DDの発売日や仕様の決定が、どんどん延期されていくのだ。64DDの存在が揺れ動くたびに『巨人のドシン』の存在も揺れ動いた。

64DDでできるであろうことを想定した企画書だけは厚みを増していくが、実際の制作は遅々として進まない。

これまでパーラムのメンバーがゲーム制作を経験してきたプレイステーションと違い、64はまだまだソフト制作のための環境が整っていない状況だった。任天堂から配布されるはずの開発ツールを待っているだけで半年以上が過ぎていた。64DDの仕様変更のため、それまでの作業が全て無駄になってしまうという事態も起きた。

各種開発ツールが確定した後はゲームの基本的なアイデアだけを盛り込んだ試験的な意味合いを持つ『巨人のドシン』ミニマムバージョンの制作に入ったが、これが完成したのは九八年四月。

このミニマムバージョンを基準に、その後の制作体制、制作期間、ゲーム性の検討が行われることになるのだが、結局、そういった基本体制を整える作業だけで一年という期間を費やしてしまったのだ。

最初の一年でゲームを完成させて二年目は調整のみ、という当初の予定は、この時点でとうに吹き飛んでいた。

※

制作現場が二部屋にわかれたことにより、スタッフ間の意志の疎通がとりにくくなるという問題もおきていた。

「忙しくなってくると、隣の部屋へ行っている暇もない。そうすると、打ち合わせ通りにやっているはずが、全然違うことをやってたとか、行き違いが起こることがあって」（榑林）

飯田のゲーム制作方針も、この時は混乱に拍車をかけた。飯田が理想とするゲームづくりは、飯田曰く「バンド的コラボレーション」。仕事を各パートに割り振ったあとは自由放任主義、仕事のやりかたは個人ごとに任せる。そして個人ごとの仕事の成果が最終的に組み合わさったときに、予想もできなかったようなパワーを持った作品が生まれるかもしれない！　という具合。だから、なおさら完成したゲームの姿が見えづらい。

自分のやっている仕事が方向性として間違ってはいないか？　完成型が見えないだけに、そんな不安も生まれてくる。

基本的に飯田は、メンバーのつくってきたものを尊重するが『巨人のドシン』のテイストに合わないと判断したときは、不採用にすることもある。このあたりの判断基準の微妙さが、スタッフをまた苦しめたのかもしれない。

※

パーラムには定められた勤務時間というものがない。

「さぼっても懲罰があるわけじゃないけど、軽蔑があるだけ」という飯田だが、「みんなオレが仕事してないと思ってるんだよ。ウガ～！」という心配もしている。

実際、製作が佳境に入りスタッフたちの仕事の忙しさが増せば増すほど、飯田は外部とのミーティングに、取材の対応に、と現場を離れがちになっていき、この思いはさらに増幅していった。

逆にスタッフ側に「飯田さん、オレが仕事してないと思ってるんだろーなー。しくしく」という声も。

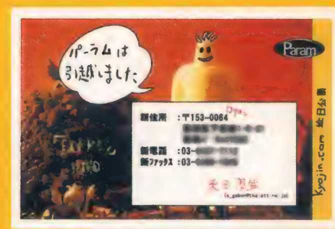
スタッフ間での疑心暗鬼。こんな風にパーラムは、いつ空中分解してもおかしくはないという危険をはらんでいたのだ。

※

そんな先行きの見えない苦しい状況のなか、救いとなったのは外部クリエイターの参加による刺激だった。グラフィックデザイナー・東泉一郎氏によるタイトルロゴが九八年四月に納品。また、飯田旧知の造形作家・田中英明氏による、ドシンフィギュアが九月に完成。

「このロゴはレゴブロックを連想させるでしょ。それって、自由に遊ぶことのできる『巨人のドシン』のゲーム性をよく表してると思う。フィギュアの完成はシンボル、旗ができたみたいな。ゲームのほうは、つくっては潰し、つくっては潰しだったから、本当にカタチになっていっているのか不安だった。そんななかで、柱がぽんってできたような気がした。それぞれがすごいクオリティで仕上がってくるから、勇気づけられた」（榑林）

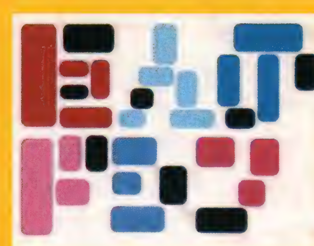
フィギュアの完成品ができあがったのは、製作折り返し地点パーティが行われた当日だった。旧オフィス近所のロックバーを貸しきり、浅野氏のライブを楽しみながら、パーラム、マリーガルのメンバー一同は静かなひとときを過ごした。



↑パーラムが高輪から目黒へ引っ越したときの挨拶状。初期のディオラマ写真が使用されている。ちなみに柴田は引越しには消極的だったようだ。「高輪時代のほうがプラス部分で盛り上がりがあったな」



↑グラフィックデザイナー・東泉一郎氏による『巨人のドシン』タイトルロゴ案。最初は、こんなアイデアもあったのだ。目がくらくらするようなデザイン、ということでは共通しているかもしれないが。



↑数パターン用意されたタイトルロゴ案のひとつ。こちらは現在のデザインに近いが、レゴブロックのようなカラフルな配色となっている。読みにくいが視覚的なインパクトは強いと猿楽庁でも好評。



↑あたらしいドシンフィギュアを利用したジオラマ。その後、ゲーム画面写真に先行してパブリシティに利用されたため、このクオリティの映像で遊べるのか？　などと憶測を呼んだ。（冗談）



↑97年12月頃に制作されたαα版と呼ばれるバージョン。いくつかの基本的なプログラムを試験的に動かしたものなので巨人と人間の動きに関連性がない。地面の上げ下げもこの時点ではできない。

ゲームシステムデザインの変遷

長い長い試行錯誤の期間



98年4月2日　ミニマム版

「すっげーサイケデリックなんだよ！」（飯田）というように、バーラム内では現在でも人気の高い版。●フィールドが宙に浮いているようにみえるのは、マップ全体から見える範囲だけを切り出すための方法を工夫中だったため●地面のブロックひとつひとつに、水や緑の数値が設定されていた。「このときは自然のありさまをシミュレーションしようという色気があったんだけど、ゲームとしてわかりづらいのでシンプルなものに変更することにした」（柴田）●物体は高いほうから低いほうへ移動していき、ぶつかると跳ね飛ぶという物理法則に従って動いているが、人間はモニュメントに集まってくるようにプログラムされている●地面をゼロメートル以下にへこませると水が出てくるという、プログラム的にはなかなか複雑なことに挑戦している。水はまだ半透明になっていない●この時点では、足をドンと踏み込んで飛び上がったモノを持つという動作になっている。



98年10月15日　αダッシュ版

この版では上陸する場所を毎回選ぶことができた。しかし、大きくなって遠くまで行けるようになろうという気を失ってしまうため後に削除された●ひとめ見てわかる通り、巨人のモデルが新しくなっている。制作しているうちに樽林の技術力がアップしたため●水が半透明になっていたり、地面の描画方式が大幅に変わって綺麗になっている。描画時間が長くなってしまうが、検討した結果、綺麗なほうを選んだ●この時点で木は地面の状態を反映して生えるもので、巨人が持ったり植えたりするものではなかった●この版では巨人が人間を踏むとノーティに変化。当初人間とノーティは並列的な存在だったが、ゲームとして成立させるには時間が足りないと判断され、後に変更された●ラブ巨人でも、建物に手が触れると壊れてしまう。「これじゃムッとするよね。せっかく集落をつくって、人間ちゃんと遊びたいのに、遊べないという無情……」（柴田）



99年1月28日　βファースト版

まだ仮段階のものではあるが、海から巨人が登場するデモが入っている●最初に上陸した地点に集落があるというように、完成版を意識したマップづくりを行っている●人間ちゃんのモデルが頭身の違うものに差しかえられている●「98年12月から、僕チンがああだこうだと言い始めて、一ヶ月で本当に劇的にかわって。それに応じて八木澤さんがプログラムをガンガン書きなおしていってくれた。この前のバージョンとの大きな違いは、ハートとドクロ、アイコンが出るようになったということ。プレイヤーに対する親切さの部分です」「この版は一ヶ月の大改造の結果が、ちゃんと面白いものになっているか確かめることが主目的だった。ただ歩き回って地面をひっぱったりとか、地形をエディットするツールだったものがゲームになった事故というか事件というか」（柴田）●ボックスに絵が書いてなかったり花畑が寂しかったりと、細かい違いが多くある。



99年2月某日　βセカンド版

マップは三回つくりなおされていて、これは二番目のバージョン●上陸ポイントにポールが建っている。「このゲームはマップがプレイヤーによって変化していくので、どこか目安になる場所を一箇所つくってあげたほうがいいということで」（柴田）●ボックスの上面に絵が描かれている。「中身によって絵が違う。入っているものが欲しくない人は開けないようにするという戦略性ができた」（柴田）。ボックスの作成は樽林●巨人が人間を踏むと、なんだかベチョッとした凄惨なものになってしまう。見栄えがよくないので、その後綺麗な蓮の花に変更された●グラフィックの二人は、同じ技術のうえでネタを増やしたり、綺麗にしたり、エフェクトを増やしたりと、時間のかぎりやっていくという作業に入った●モニュメントが建設されてもデモ画面が入らないなど、説明不足な部分を更に補っていくこと、ゲームバランスの調整などが柴田の今後の課題となった。



八木澤知彦

メインプログラム
ゲームシステムデザイン担当
モノゴトをちょっとひいた場所から見ることが好き。ゲームを総合的に把握し、管理する自称ファシスト・プログラマー。

八木澤は、単にプログラマーとしてでなく、ゲームシステム全体のデザイナーとして『巨人のドシン1』の制作に関わった。

「最初の頃は、みんなで集まって企画を練ったり『巨人のドシン』がどういうゲームなのかとか、考えたりしてたんです。でもそれでは、企画書的ナニモノかはできているけれど、実制作のための企画書や仕様書はできてこないことがわかってきた。それが引っ越し前後。だからメインプログラマーとしては、みんなとの会話から各人がイメージしているものを予想して、全部自分で作ってしまうしかないんだって方向に切り替えたんです。企画担当から希望が出たら、まず自分の意図とあわせてそれを解釈して、その後に必要な要素を各パートに要求するという流れ。例えば、竜巻によって大被害が発生する、というお題があったとする。そうしたらまず、プログラム的な処理は作ってしまって、吹っ飛ぶ人間や集落の絵は岩崎さんに、竜巻の発生条件は柴田さんに頼むというように。みんなの作業の進捗を確認しながら密かにスケジューリングもしていって。仕事は無茶苦茶増えるし、モノとしては見えてこないんだけど、九八年の中頃には、制作の方向性やプロダクツの形とかは見通せたんです。あとはやるだけっていうか。だから、ゆりかごから納品まで総して快調でした」



↑人間の動きかたもプログラマーである八木澤が、ひとつひとつ検討し発注していった。人間一人一人の表情を豊かに表現し、個々の行動が全体の統制を生むようなプログラムを心がけたという。

ジャンルは“アゲ・サ・ゲー”

[98年8月]64DD 99年6月に発売延期／『巨人のドシン』99年6月発売予定



⬆バリ島で。民俗衣装を身に着ける飯田と柴田。下は闘鶏の後に捧げ物となるニワトリ。「カチモマケモナイ」

『巨人のドシン』は、おもしろくなるのか？　この大命題に依然として答えが出ない。

※

初期の企画書ではスタッフ間で『巨人のドシン』の面白さは『ポピュラス』（神になって地上世界を統一するシミュレーションゲーム）を『マリオ64』のキャラクターで遊ぶような、と表現されていたこともある。

特に飯田は『巨人のドシン』のおもしろさを、なんとか正確にとらえようと、考える。「テーマは男気」「巨人はオチンチン」「ビッグになりたくはないかい？」「巨人が大きくなればなるほど、島への貢献度が高まる一方で、その巨大な体が重大な災害をひきおこす原因にもなってしまう。これは人生そのもの。『肥大していく自意識と周囲との軋轢』といった近代以降の社会がもっている根元的な病理をテレビゲームとして表現している」など。しかし、いくら言葉を尽くしたところで実際のゲーム制作が進行するわけではないのがツライところ。

一方柴田は、ミニマム版、α版で盛り込むことのできた内容をゲームとしてまとめあげるために、そこにプラスして実現させるべき要素、切り捨てなければならない要素を取捨選択していくという、現実的な問題に取り組んでいた。

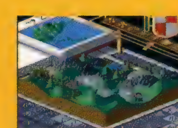
人間の種族、建築物、土地、災害、ノーティ、巨人の大きくなるルールなどの相関関係を、プレイヤーにわかりやすく伝えるには、どうすればいいのか？



「マリオ64」

©1996 Nintendo

＋



「ポピュラス」

©1989/1990 ElectronicArts/
Original by Bullfrog/Japanese
Version by Infinity

＝



「巨人のドシン1」?

※

そんなふうに、悪戦苦闘しつづけるパーラムスタッフたちの舵取りとしての役目を果たすのは、やはりプロデューサー・桝山。

「九八年の十月頃だったかな、ちょっと中だるみしてたので企画合宿しようってことになってホテルに行ったんです。

僕は動く『巨人のドシン』を、そのとき初めてきちんとプレイしたんだけど、人とのコミュニケーションや巨人が大きくなっていくことの面白さについては、まだ実感できなかった。でも土地の上げ下げ。これがすごく面白かった。それまでスタッフは、そのことにピンときていなかったみたい。土地の上げ下げのおもしろさに関して、自信をもったのは、多分その時でしょう。だからジャンル名も後からアゲ・サ・ゲーとついた。僕はそのとき初めてプロデューサーとしてゲームに関わったことの醍醐味を感じましたね。無から有を生むクリエイティブの現場に居合わせた、というか。けっこう興奮してその後一部の関係者に『ドシンすげーよ！』って自慢してました（笑）。もうこれだけで完成だとかムチャクチャなこと言ってました」

上がったり下がったり。『巨人のドシン』製作中のパーラムも、まさに上がったり下がったり波乱万丈。九八年末、クールボーイがパーラムから降板。



⬆αダッシュ版でのタイトル画面。波紋みたいなイメージでという飯田の注文をもとにクールボーイ作成。

※

年が明けて一九九九年一月。補強のためにプログラマー・佐々木真一があらたにパーラムに参加。ゲーム本編以外の周辺を整理し、全体の体裁を整えていった。

※

一月十六日のミーティングは午後三時に始まり深夜十二時半まで続き、『巨人のドシン』の最終仕様が確定する。

一時は膨大な量に膨れ上がっていた企画書だが、この時点では、かなりブラッシュアップされ、レポート用紙数枚に簡潔にまとめられている。ゲーム性も洗練されたということだろう。

※

しかし『巨人のドシン』の最終仕様は決まっても肝心のハード64DDの仕様は依然として決まらないため、パーラムのYana、マリーガル、64DDのための新規事業部を交えてのミーティングが重ねられる。Yanaは『巨人のドシン』の発売後の発展性までを考慮に入れて交渉を続けるが、64DDの全貌は、この時点でいまだに見えない。

※

64DDはハルマゲドンまでに発売されるのか？

ハードの姿が見えないまま飯田と内山のあいだで『巨人のドシン』の売り方に関するアイデアが次々と浮かんでは消える。

『巨人のドシン』に驚異の秘薬バイアグラを同梱するのはどうか？（違法かもしれないからダメ！）

『巨人のドシン』にチョコレートを同梱するのはどうか？（意味わかんねーよ！）

『巨人のドシン』に取り扱い説明書を同梱するのはどうか？（当然！）



佐々木真一

プログラム担当

99年1月からパーラムに参加し、ゲーム本編以外（評価画面、ドシン大図鑑、思い出アルバムなど）の部分のプログラムを主に作成。夏場は下駄を履いて外出する硬派な男。

※

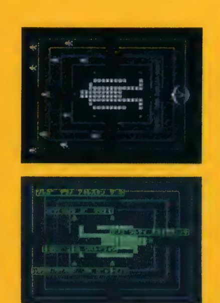
マリーガルとパーラムとは、互いにゲーム制作システムを作っていくという重要な関係を持っていた。なにしろ両者とも初めてのことをしているのだから、手探りの部分も多かったにちがいない。パーラムにはマリーガルから常時男女一名づつマネージャーがつけられていた。

「最初は、飯田さんのスケジュール管理っていう話だったんですよ。しかも『男だと気味悪いから、お前とりあえず暫定な』みたいな感じで。もう本当にマリーガル初期の話です。取材対応で横にいればいいのかなあ…なんて考えたり」と語るのは男マネの内山雅志。

「最初はうえー、重苦しいよー、どうしようーみたいな感じでした。バリバリ普通のリーマンだった私は、一応背広っちゅうものを着ているわけです。でも中途半端にネクタイだけは取ったりして。夏だったし。でも『いいのかなあ、ネクタイしなくて』というセコイ心配もしたりして。そこへ、短パンですよ、短パン。それにロンゲ。ディープインパクトですよ。ものすげー。最初は、僕らも怪しまれていたのかもしれせんねえ」

一方、女マネは二回の交代があり、三代目の鈴木寛子が就任したのは九八年十月のこと。パーラムとの初対面の印象は……「む？　薄暗い部屋の奥、もりもりバナナを食べている人が二名……その姿は一心不乱（会議中なんでしょ？）。本を読んだり、ヨーヨーしたり（会議中だよね）。いままで、いわゆる「会社」って感じのところで働いていたので、かなりびっくり（涙。内山くんは溶け込んでる……）。しかし、発言の内容は、一貫していて、バランス感覚に優れて、論理的である。そのギャップにまた驚いた」

……とのこと。



⬆佐々木の作成した画面は8ビット風のものが多い。飯田が名刺に使っていたデザイン（上）が元ネタ。

“バルド”と“ソドル”

ゲームのエンディングと死生観





↑初期のバージョンでは、ソドルにはまだ名前がなく、外見もかなり異なっている。ゲーム内での立場も現在とは微妙にことなる。



↑飯田デザインの不気味な老人も、岩崎の手にかかればこの通り可愛らしくアレンジされる。人間たちの長老という設定にぴったりだ。この設定以前のソドルは、単に遊び方を説明するナレーターやテレビのレポーターのような役割でしかなかった。

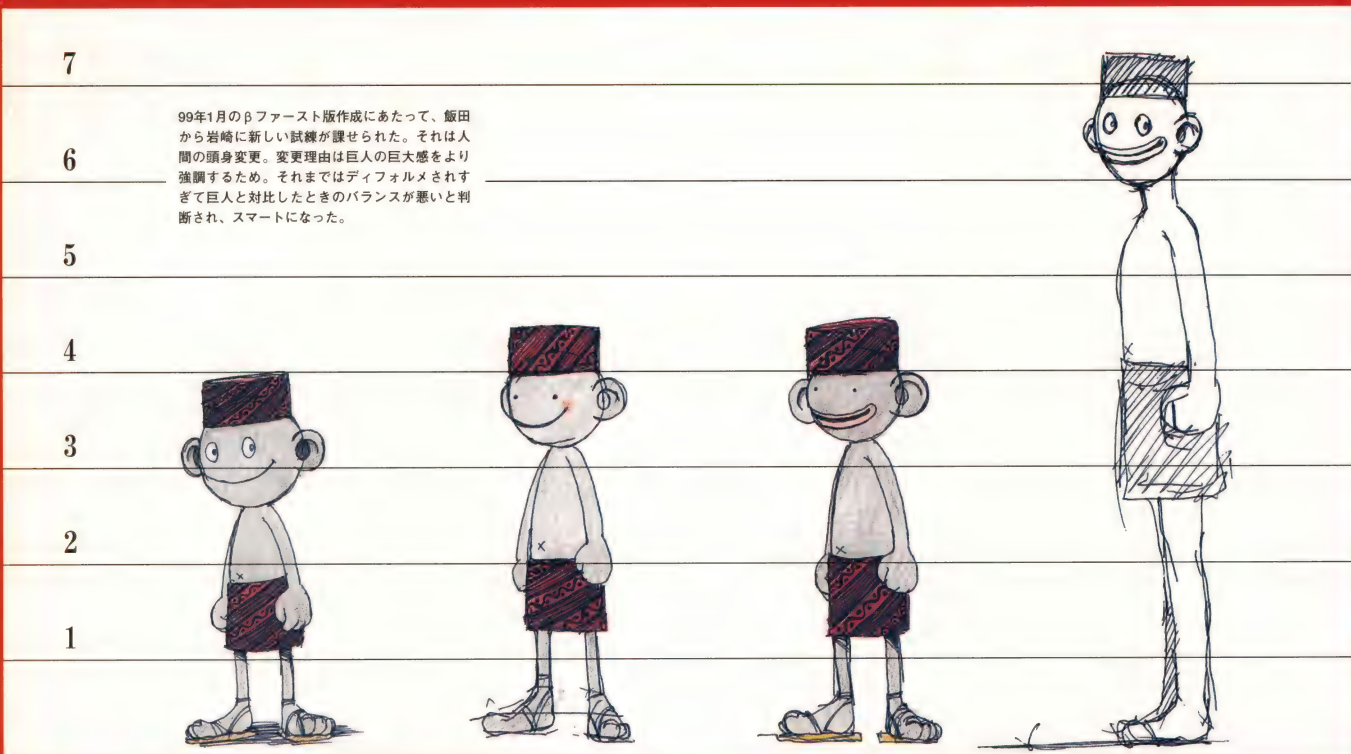


↑飯田によるソドルのスケッチ。飯田と岩崎が何度か検討した結果、ソドルはこの姿になった。額に、このゲームのシンボルマークをあしらった面をつけているのがデザイン上の特徴。

「みんな旅行に行っちゃったりとか、のんびりしてたけど、僕はソースの整理とかサーバのメンテナンスとかもしてて休んでるひまがなくて……」

八木澤がそうぼやくのは、九八年七月のα版完成後のこと。相変わらずゲームの完成型はみえてこないが、このとき休暇をとった飯田、細林、柴田の三人はバリ島へ飛んでいた。

どういうわけか飯田は旅に出ると、ゲームのエンディングについて考えたくなるらしい。五月にアトランタまでE3を視察に行ったときには「永久に終わらないゲームっていうのも考えてたんだけど、



99年1月のβファースト版作成にあたって、飯田から岩崎に新しい試練が課せられた。それは人間の頭身変更。変更理由は巨人の巨大感をより強調するため。それまではディフォルメされすぎて巨人と対比したときのバランスが悪いと判断され、スマートになった。

エンディングがあってもいいかなって。まるで音楽が自然に消えていくようにね」と語っていたし、今回のバリ島旅行では、こんな感じした。

「闘鶏を見物したんだけど、負けたニワトリだけじゃなくて勝ったニワトリも神様へのささげものとして殺されちゃうんだよ。なんでですか？　ってきいたら、神のもとでは勝ちも負けもない！　って。勝ち負けのないゲーム。それって『巨人のドシン』じゃん！」

このほかにも、神々の集う島とも形容されるバリ島から、飯田はさまざまな着想を得たようだ。そのどれもがなぜか死生観にこだわったアイデアだった。それは飯田が『巨人のドシン』製作期間中の九七年七月に突然父親を亡くしたためかもしれない。

「『巨人のドシン』の舞台は南の島だったから、名前はバリ島をもじって『バルド島』にした。それで昔読んだ『チベット死者の書』に『バルドソドル』っていう言葉があったのを思い出して。死者の魂を導くための念仏みたいなものなんだけど。だからプレイヤーに遊び方を解説してくれるキャラクターを『ソドル』っていう名前にしてみた」

また、それまでは巨人が世界の端までたどり着くと反対側にループする。世界の下にもうひとつの世界がある。などのアイデアがあったのだが「黄色い巨人は太陽。だから朝現れて夕方消えていく。でも、決まった時間だけプレイするだけでなくて、プレイヤーにも好きなときにゲームを終わらせる自由があってもいいんじゃないかと思って」

「こんな理由から、巨人は世界の端までいくと、そこから落下して死んでしまうことになった。

柴田賀盆最後の三ヶ月

あとはどこで筆を置くか……

『巨人のドシン』に遊び方を説明してくれる音声を入れようというアイデアは、初期からあった。これは64ＤＤのスイッチを入れたプレイヤーが戸惑うことなくゲームを遊び始められるようにという配慮からだ。

※

当初の予定ではラブ巨人のときの声が男性、ヘイト巨人のときの声が女性、という分け方になっていた。

そこで飯田が最初に考えた配役は、男性が立松和平、女性がオノ・ヨーコ。製作途中のテストバージョンではクールボーイや浅野達彦がおかしなイントネーションで話しているのが聞けるが、これは立松和平を意識してのことなのだ。

その後の企画変更により、プレイの仕方を解説してくれる「ソドル」の声を男性、巨人が大きくなったときの悦びの声を女性が演じることとなった。

この女性の声の主は、ゲーム中にはキャラクターとして一切姿を現さない。そのためスタッフのあいだでは便宜上「感嘆ちゃん」と呼ばれることになる。

これらのナレーション用の台詞は、すべての『巨人のドシン』のルールを知り尽くしている必要があることから、柴田が書くことになった。

実際の音声収録前にパーラムのメンバーたちは、某人気テレビアニメのアフレコ現場を見学しにいった。

「みなさんプロフェッショナルでした。手抜きや妥協を一切しないことが一流の条件なんだって肝に命じた」（飯田）

「現場では、たくさんのハイレベル仕事師ウェーブを浴びてきた感じ。よーするにプロかっこいい！　オレもあーゆープロになってやるぜ！っつー印象」（八木澤）

と、それぞれに良い刺激を受けて帰ってきたのだった。

※

二月六日、カンヌで行われるイベント、ミリア・ゲームズに『巨人のドシン』を出展するために飯田はフランスへ。欧米での発売については未定の『巨人のドシン』だが、少しでも存在を知ってほしいという気持ちから、自らデザインしたフライヤーを携えての渡仏だ。

二週間ちかくもフランスに滞在した飯田が帰国したのは、ソドルの音声収録のため。フランスで美術館めぐりなどを満喫して（あくまで仕事と本人は主張）、画家魂が目覚めてしまったのか「オレがやりたいことって、油絵なんだよね。もうゲームつくるのやめて、ヨーロッパに留学する！」と宣言し周囲をあきれさせる飯田。

「そんなこと言っても油絵なんて全然描いてないじゃん。彼はすぐそういうこと言うんだよ。色んなことを考えて色んなことを人に言って、どんどん変わっていくタイプ。話し半分くらいで聞いておかないと。でも、それぐらいブッ飛んでるほうが、モノを企画する意味ではいいんですよ。それでモノつくってなかったら、ただの虚言症だけど」と語るのは桝山。さすがアゲ・サ・ゲープロデューサー、フォローも忘れない。

※

ソドルの音声収録は、高齢の役者さんながら、熱のこもった演技で無事終了。あまった時間で、マネージャー・鈴木の声で感嘆ちゃんの仮録音も行った。感嘆ちゃんを演じる女優の確定は、まだもうちょっと後。とある女優の出演に飯田がこだわったためだ。

※

パーラムの結成以来、季節は四度目の春へ。

『巨人のドシン』の制作は「あとは、どこで筆を置くか」（樽林）という段階にまで達しようとしていた。

しかし、柴田は一月の時点で、これから最低限やらなければいけない項目と、それぞれにかかる時間を計算して、春に完成させるのは、無理だと判断していた。

柴田は、もし許可されなかったら、テーブルをひっくり返してでも、という覚悟で三月四日、プロデューサー・桝山に宛てて、こんな書類を送った。

※

『巨人のドシン』スケジュール延期のお願い

三月末日完成に向けて鋭意制作中の『巨人のドシン』ですが、ゲームデザイナーの柴田賀盆は、完成期日の延期についてお願い申し上げます。といいますのは、おととしの四月よりスタートしたこのプロジェクトにおいて、ようやく今年の一月にわずか三週間ほどですが、ゲームデザイナーとしてゲームシステムの改良の仕事をすることができました。それまではゲームの土台そのものをつくる作業にプログラマー人員が割かれていたため、ゲームデザインを反映する余力が残されていなかったため、手をこまねいている状況でした。

（中略）そこで、改良や完成のためにもう少し時間をいただきたく思い、今回のお願いを申し上げる次第です。

※

一月のわずかな期間で『巨人のドシン』が、どれだけ劇的な変化をおこしたかは一月二八日に完成したβファースト版をみるとわかる。そこには、ハートとドクロがあらたに加えられていたのだ。今まで、巨人の大きくなるルールが今ひとつはっきりしなかったのだが、この時点で非常にわかりやすいものになったのだ。

※

桝山は柴田の嘆願を承諾。

「僕チンがゲームデザイナーらしい仕事をしたのって、最初の三日間と最後の三ヶ月間だけだったかもしれない。最初の三日で全体的なゲームコンセプトを把握して、そのあと数年間は他のスタッフの進行管理。最後の三ヶ月でようやくゲームデザインの腕を振るえる状態になったっていう」（柴田）



⬆ソドルの音声収録時のスタジオ風景。飯田が俳優・相馬氏の目前で演出しながらの収録。「最初はとまどったけれど、相馬さんが役柄をつかんでからは完璧なコミュニケーションがとれた」（飯田）



⬆フランスのゲームショウとでもいうべきミリアで配布するために、飯田自ら作成したフライヤー。裏面には飯田の『巨人のドシン』プロジェクトにかける意気込みが英語と日本語で熱く綴られている。



⬆『巨人のドシン』出展のため、急遽ポスターを作成した。ブースの準備も自前でやらなければならないという手作り感覚あふれるブース。おかげで数人の見物者には興味をもってもらえた。



柴田賀盆

ゲームデザイン担当

『巨人のドシン１』では、散策ゲームというジャンルをいかに遊びやすく、ゲームらしくするかに腐心。「ゲーム大好き！　ゲームが一番」と断言する彼は、いつでも理想のゲーム像を追い求めているドリーマー。

マスターアップへ

[1999年7月]64DD 12月1日発売決定／『巨人のドシン１』同時発売予定

四月からはマリーガルのテストプレイ機関である猿楽庁によるモニターが始まった。全十名（内女性三名）からなる『巨人のドシン』テストプレイ部隊のリーダーを務めるのは橋本龍。

テストプレイ要員はまず『巨人のドシン』を何の解説もうけずにプレイする。たいていのプレイヤーは何をしたらいいのかわからずに戸惑う。次にお手本プレイを見せてから、もう一度遊んでもらう……この様子を背後からビデオカメラに収めて、後になってプレイヤーが『巨人のドシン』にどのような反応を示すか観察するのだ。

「お手本の効果はてきめんで、その後はしっかり遊んでくれるようになるんだけど、お手本がなくてもちゃんと遊べるようにしたいよなー。それが今後の課題」（飯田）

「橋本長官の言うことは、もう全部信じる！」と飯田が語るように、ゲームデザインの最終的な段階に入っているパーラムにとって猿楽庁からの報告は貴重な判断材料となった。

ときにはパーラムまで出向いて台所でテストプレイをしなければならなかったり、64DDの時計機能で電源を切っていても時間が経過してしまう為にうかつに休憩できない、などの試練を乗り越え、彼らが書いたバグシート（発見したミスを報告するための用紙）は百八十枚以上。おつかれさまとしか言いようがない。



⬆マリーガルが手がけるゲームのテストプレイは猿楽庁にて行われる。『巨人のドシン１』には全10名（内女性3人）の若者たちが参加し、ゲームバランスの調整に、バグ出しにと活躍した。

※

五月になると飯田のもとには、二十一日に予定されているゲーム雑誌への画面写真公開にあわせた取材が急増。「感嘆ちゃん」の音声収録を終えたばかりのためか「女優はすげーよー。オレ、目を合わせられなかったもん。でも思いきって『巨人は言ってみればオチンチンのようなものなんですよ』って言っちゃったんだよー 監督だからさ、俺。そしたらたまきさん、『ハイ、わかりました』だって！ よかったよ～」と、興奮状態。そう、感嘆ちゃんの声を演じたのは女優・緒川たまきだったのだ。

※

五月二十一日には、画面写真だけでなく、さらに重要なことがいくつか発表された。まず正式なタイトルが『巨人のドシン1』に変更。そして、その続編としての『ブラック オア ホワイト』の構想が発表されたのだ。



⬆飯田と内山によって作成された、64DDのイメージ写真。なぜか宇宙飛行士によって発見される64DD。未知なる世界からの贈り物か？　なかなか決定しない64DDの事業計画に業を煮やして少々暴走気味。



⬆『巨人のドシン１』の発売日確定もまだなのに、続編のアイデアだけは生まれた。真っ赤なスケッチブックに、64DD書き換え構想に基づいた『Black or White』のコンセプトがまとめられている。

『ブラック オア ホワイト』に関しては、こんな説明がされている。

「これは64DDの書き換え構想にもとづいて考えているものです。ただし、ブラックかホワイトか、どちらかのバージョンに書き換えると、もう一方のバージョンで遊ぶことはできなくなります。ブラックバージョンは『巨人のドシン1』の非ゲーム性を更に昇華させたもの、ホワイトバージョンは『巨人のドシン1』のゲーム性を更に追求したもの」

この時点でもやはり64DDが、どのように販売されるのか、書き換え機能が実現するのか、といった正式な発表はされていない。決まらないなら自分たちで決めるしかない、先に発表して既成事実をつくってしまえ、という作戦だ。

飯田と内山は64DDのイメージビジュアルを作成。いったい何がどうして宇宙飛行士なのかは不明なのだが、とにかく64DDにかける意気込みだけは伝わる。

しかし五月二三日、アトランタへE3を視察に行った飯田を待ちうけていたのが、任天堂の新ハード「ドルフィン」の発表。

「早くも新ハードの影に隠れてしまいがちな64DDは一体どんなカタチでリリースされるんだろう？　飽くなきハイエンド競争を繰り返すゲーム業界のなか、64DDでソフトをリリースするということは、もはや競争を放棄したというメッセージだよね。もうオレたちは違う次元をみています、と」（飯田）

アトランタで飯田は『ポピュラス』の産みの親であるピーター・モリニューと対談している。そこで飯田は彼の新作『ブラック アンド ホワイト』を見ることになる。そのネーミング、ゲーム内容とも、驚くほど『巨人のドシン』構想との共通点が多い。飯田は思わず「シンクロニシティ！」の一言。



⬆99年のE3時に飯田が対談したピーター・モリニュー氏が開発中の新作『Black & White』。プレイヤーは自由に育てることができるクリーチャーを創造し教育することで間接的に人間と関わっていく。
©Lionhead Studios Ltd'99

※

制作もいよいよ終着点が見えようとしてきている。ある日の飯田の記録。

「柴田賀盆はゲームデザイナーとしての腕をブンブン振るってます。メインプログラマーの八木澤君はどんどん痩せこけながらも次々と課題をこなしています。グラフィックのクレちゃんとヒロミチも粘りに粘ってます。リリーフ佐々木さんは超イカス、オープニングを作ってくれました。みんな凄いです。一人一人がやらなければいけない仕事の範囲が広いので、この三年間ですごいスキルを身につけてます。実に頼もしいです。僕は常に明後日方面の仕込みなどで忙しく、ちょっと寂しいのです。『巨人のドシン1』ではあんまり仕事してません。だからこそ結構客観的に見ることができるのですが、このゲームおもしろいです。これから細かく調整していけば、さらにおもしろくなっていくでしょう。ゲームの神様にお祈りしながらがんばろう」

※

六月十四日。ついに64DDの発売日が正式発表。一九九九年十二月一日。『巨人のドシン1』同時発売。「オレは64DDより先に発売したい！　前日とか！」（飯田）。意図不明。

七月四日。マスターアップ直前、飯田和敬結婚披露パーティ。

七月五日。『巨人のドシン1』マスターアップ。



⬆怪獣映画を意識して作成された『巨人のドシン１』予告編ビデオ。まさに完成直前といった雰囲気。当初は飯田の結婚披露パーティー用だったが出来がいいので様々な場所で使われることに。

おつかれさまのひと言集

計算機ゲーム文化そのものの担い手としての責務を果たした。
計算と情緒の融合、その第一歩完了。
1ビットももらさず私の掌上にあり。
パロリンマ 八木澤剛彦

ドシン1

飯田和敏

[illegible]

だあぁっ

若菌 [illegible]

巨人、愛憎、はたけやま

橋本トオル

ああ。終わっ、た。終わっ、た。
佐々木

お疲れ様でございます。
パーラムの皆様の個性が活かされた一品ですね。「巨人のドシン1」って。
マリーガル 鈴木完子

万歳三唱ッ
パームに。ドシンに。ちょっと自分に。
マーケティング 安士嘉之

編集の方へ
十日間遊んだんですけど
それも三行では語れませんでした。
樽林隆夫

●お疲れさまでしたッ!
>関係者ALL
●感想メールを募集します! >userALL
良かったものにはプレゼントありかも…
doshin@netshopboys.or.jp
までお願いします!
「巨人のドシン1」プロデューサー 桝山寛

パームの皆さまへ
マスターアップおめでとうございます!!
とても楽しみにしています。
おつかれ様でした。
(株)マリーガルマネジメント 伊藤陽子

色々あったけど完成して良かった。
健康第一!!
鈴木康行

シンプル、普遍的、新奇、
みんなできた。
全員に♡と☺
柴田

意外とメジャーで世界一!

巨人のドシン1、パッと思いついた消極的なホメ言葉は「意外とメジャーですよ」。過去の飯田作品を超えたね。積極的にホメちゃうと「世界一」。世界で一本。世界はひとつ。世界で一番いいゲーム!

1999.秋 平林久和






「巨人のドシン１」ができるまで　未完の完






一九九九年八月二七日。任天堂スペースワールド'99開催。この日、ついに遊ぶことのできる『巨人のドシン1』が一般に公開された。試遊台には子供たちの列。大画面でのゲーム大会にも観客たちの熱い視線が注がれる。パーラム、マリーガルの面々は、それぞれ感慨深げにこの風景を眺めている。今、こうして完成した『巨人のドシン1』とブースに集まる人々を見て、飯田は何を思うのだろうか？

「ドシンのバルーン」が、この会場のすべてを、見おろしている。その高さからは、いったいどんな風景が見えるのだろう？

「このゲームの巨人と飯田さんは一対一、対応してるんじゃないですか？」と八木澤は言う。

次に紹介するのはかつて某社から出版される予定で柴田と飯田が共著で書き進めていた、テレビゲームのつくりかたを物語風に解説した「あすなろ物語」からの抜粋。

「柔らかい日差しに包まれた日曜の午後、父の膝の上でテレビを見ている。テレビには怪獣が映っている。巨大な怪獣に破壊される人間の街」「小学校二年生のとき東京から近郊の都市に引っ越した。初めての環境に緊張している僕は登校時間になるとお腹が急に痛くなるようになってしまった」「田畑を埋め立てて急ピッチで造成されていく町。ここで僕はいろいろな遊びをしたが、僕は宅地一帯を火星に見たてて飼い犬といっしょに探検した」……三作めの散策ゲームである『巨人のドシン1』につながる要素が、すでにその時点で散見できないだろうか？

「学校に行かないオレを父親は何もいわないで見守ってくれてたよ。そんな父親も、もういない。どうすればいいんだろう？　今度は自分が父親になるしかないのかな。だから結婚も決意したんだよね」

そして結婚と同時に『巨人のドシン1』も完成。

※

「ゲームはプレイヤーのものだから、どう解釈してくれても自由」（樽林）。まったくその通り。だからこのページに書かれていることは、読者のかたがたにとっては、あまり意味がないことかもしれない。このページを読んでいるあなたは『巨人のドシン1』を、どう楽しむのだろうか？

三日間行われたスペースワールド、その最終日。「オイラとしては、今やっとスタート地点に立ったって感じ」と柴田。頼もしい一言だ。

そして、この時点でも、やはり64DDの販売方法に関しては何も決定していなかった。

「まだこれからやらなくちゃいけないことがたくさんあるんだからさ」

飯田はこの日、打ち上げには参加せず、自宅へ戻った。リュックはまだ降ろせない。





白根ゆたんぽ／イラストレーター

雑誌、広告、ゲーム、CD-ROMなどで活躍中。1992年イラストレーション誌第10回ザ・チョイス年度賞優秀賞受賞。代表作にCD-ROM「メカドリル」（アートディレクション担当）



郵便はがき

お手数ですが
120円切手を
お貼りください

150-0002

東京都渋谷区渋谷3-3-5　モリモビル7F

㈱メディアファクトリー

巨人のドシン1　公式ファンブック
～ドシンちゃん、大きくなったね～　愛読者係 行

※この度はお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。今後の出版物の参考にさせて頂きますので、是非とも御協力をお願いいたします。アンケート御協力頂いた全員の中から、毎月抽選で10名の方にオリジナルテレホンカードを送らせて頂きます。尚、発表は発送をもって代えさせて頂きます。

ご住所　〒　　TEL　（　　）		
お名前（フリガナ）	男・女	年齢　　歳
ご職業（よろしければ会社名・学校名等も）		

●本書をどこで知りましたか。(複数回答可)

1.64DDの申込書で見て　2.書店で見て　3.HPで見て　4.知人に薦められて
5.その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●本書はどちらでお買い求めになりましたか。
書店でご購入された場合は、書店名を教えてください。

1.64DDの通信販売　2.書店（　　　　　　　　　　）書店
3.その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●本書はいかがでしたか？

	満足←				→不満足
1.カバー・表紙	5 ------	4 ------	3 ------	2 -------	1
2.デザイン・レイアウト	5 ------	4 ------	3 ------	2 -------	1
3.価格	5 ------	4 ------	3 ------	2 -------	1
4.本の内容	5 ------	4 ------	3 ------	2 -------	1
5.総合評価	5 ------	4 ------	3 ------	2 -------	1

<詳しくお聞かせください>

●おもしろかった企画、つまらなかった企画と、
その理由について詳しくお聞かせください。

1.おもしろかった企画
（　　　　　　　）（　　　　　　　）（　　　　　　　）
2.つまらなかった企画
（　　　　　　　）（　　　　　　　）（　　　　　　　）
<理由について詳しくお聞かせください>

御協力ありがとうございました。



任天堂・宮本茂氏と語る「ドシン」と「ゲーム」

ゲーム界の巨人に会いたい！

超大ヒットタイトル「マリオ」「ゼルダの伝説」シリーズの生みの親であり、全ゲーマーがリスペクトする「ゲーム界の巨人」は本当にデカかった！　およそビル2つ分に相当する人間的なデカさを見せながら語り尽くすドシン、ニンテンドウ64、64DD、そしてゲーム業界の今後。自ら「宮本学派」を名乗る飯田氏は、いつになく緊張の面持ち！

巨大化／もりいくすお

宮本　これ（ドシン）、やってみました。ものすごいよかった。
飯田　そうですか…（ホッ）。
宮本　まずはポジティブなところから話を始めないと…。
――持ち上げておいて、落とす、と。
飯田　アゲ・サ・ゲームなだけに（笑）。
宮本　今までゲームというものに対して、あまりにもかたくな過ぎるたかなと最近思えてきたので、もっとおおらかでいいかなと思って。とくに人の作ったものにはおおらかになってきた（笑）。でも、今、、面白いものが無いよね。
飯田　ドキッ。
宮本　シーマンとかドシンとかは面白いわけ。僕は。
飯田　よし（思わずガッツポーズ）。



宮本　最近ユーザーもきびしい批評を書くようになってきたけど、僕らが一時期考えていたような、ゲームの品質に関わるようなことは、ユーザーにはもう伝わっているから、作り手はそうじゃないところで物を考えないとあかんね。ビデオゲームという枠の中だけでものを考えてると新しい物は出てこない、というのは今までごく一部の人たちの間で言われてたことだけど、最近はゲーム全制作者にそのノルマがかかってきてる気はするね。だからといって今までのビデオゲームの持つ枠組みがそのものがダメになるという状況ではないと思うけど。相変わらず主流なわけでね。

◆

飯田　最近全貌が明らかになってきた64DDって、パッケージ内容がすごいんですよね。箱を開けると本体にケーブル、ディスクもいくつか、おもちゃ箱みたいに。それにソフトもマリオアーチストとドシンとか結構バラエティに富んでる。自分の立場を忘れて、『64DDっていいかもしれない』って（笑）。
宮本　同じ違う商品でも、ちょっとしたことで、すごく変わるからね。
飯田　会員制っていうのを聞いたときは、一時期、すごく落ち込みましたけど、今は、前向きにとらえてます。
――「ドシン」に興味ない人の手にも届くのは、面白いですよね。
宮本　ちょっと後からでもカセット版でもやったらいいのにと思いましたね。
飯田　ええッ！　そんな！
宮本　いやほんとにね、最初にディスク版があって、カセットはカセットで、もっとディスク版をやりたいと思えるようなものにすればいいし。一方で、64DDの会員なるという以外にも、もっと手軽に触れるっていうドシンも出してあげたいと思いました。棲み分けは難しいと思うんやけど。
飯田　会員に向けては徹底的にケアしていくつもりです。面白さの実験っていうのを会員と一緒にやっていきたいと思うんです。会員が作り手と一体化できるような会だったらいいと思うんですよね。一種のフリーメーソンみたいなものだと思って、前向きに考えて行こうと。そこで、変わったゲームを遊んだり、ユーザーが自分でデータを作って、それがカセット版のゲームに登場したりみたいなことができれば、棲み分けっていうはできると思います。
宮本　カセット版のドシンを考えた場合に、別の楽しみがあるのかとか、肝心の楽しみが損なわれないか、というのはすごく心配してるんですよね。だからカセット版もあったら、とは安易には言えないんだけど。今までカセットにこだわって選んできたことは、ゼルダなんかを作ってきて、絶対間違いは無かったと思うし。また、64DDの方向にゲームが進むというのも予感はあって、それがドシンみたいに『人が作ったもの』を見たりすると、やっぱ64DDがあってよかったなあと思ったりするんですよ。けれどもまた一方で「CDでもできなかったのか」と思うことも正直あります。今ぐらいのフラッシュカードがあれば、できると思うんだよね。でも、最初からCDを前提に企画していたら、こういうソフトは出てこなかったと思う。シーマンも、最初は64DDから企画が始まってるんだよね。最終的にドリームキャストにまとまっていったわけだけど。64DDみたいなメディアがあるってことで始まって、形になってきたわけですね。形になって「あ、こういうことか」と。セーブがカチャカチャ動いたりするのが文化になっていったりね。ウチの子どもにシーマンやらせると、"NOW SAVING"というのを見て、英語が読めないなりに「あ、なんか変わってるよ」と言ってる。記号なわけね。BONUSという言葉を僕らがタイトーのゲームで覚えたのと同じように（笑）。
飯田　ドシンは64DDという機械の影がなかったら生まれてこなかったゲームというのは間違い無いですね。
宮本　CD版やカセット版も、無理しなくて作れるなら、機会を広げる意味で作ったら、と思うんだよね。海外で売ることも考えると。僕が最近かたくなじゃなくなってきたというのはそういう意味で。…アレよね、若い人たちが作ってきたものを決裁していく立場ではマズイよね。あんまりおおらかになると（笑）。全部認めてしまいそうで。基本的に仕上がりのことをとやかく言おうとは思わないんですよ。「せがれいじり」なんかでも、品質でしゃべる人いるよね。僕



なんかも品質については最右翼を誇るほうだけど。「『面白いゲーム』と『良く出来たゲーム』がある」って僕、電通セミナー（※1）でよく言ってたけども。
飯田　ええ。
宮本　僕らは『良く出来たゲーム』を目指してるわけだけど、基本的には『面白いゲーム』を『良く出来たゲーム』にするっていうことで目指してるわけで。昔は『良く出来たゲーム』にすることが難しかったしね。最近はみんな、技術的に『良く出来たゲーム』を作れるようになってきた。ただ、そういう制作能力がついてきたというのはいいことなんだけれども、ただそれだけのゲームをやりたいとは思わへんよね。その中では、シーマンとかドシンとか…シーマンのほうがよくできてないと思うんだけど（笑）。
――勝った、品質において（笑）。
宮本　シーマンはバージョンもゼロだから、まだまだだと思うんだけど、またやりたいと思うよね。それに、面白いゲームを遊んでいるときは、できてない部分に関しては、こっちで補完するよね。最近、そういうゲームが無くなってきて、作った以下にしか感じてもらえないものが多い。僕らはインタラクティブという特殊な要素を武器に、補完してもらうという遊びを作ってきたわけなんで、そういう意味でドシンは非常にバランスがいいなあと思う。やっぱり、自分がやってる以上のことを想像するよね。



◆

――今、どれくらいまでプレイされました。
宮本　今ね、6人目か7人目。あのね、やっとモニュメントが建ったくらいですね。わりと人間をほったらかしだったから、そろそろ人のケアをしようかな。初日に殺しまくったんで。
――（一同笑）
飯田　赤い巨人ですね。
宮本　自分ではそんなに大したことはしてないわけよ。ただ動き回って地面ひっぱってるだけなんだけど、それが楽しいっていうのが大事やね。
飯田　その楽しさは何だろうって思って。言葉に置きかえるとこれは「触れる映像」（※2）だと（一同笑）。
――どっかで聞いたことある（笑）。
飯田　これは常々宮本さんが言ってることじゃないかという。
宮本　悔しいと思ってるんですよ、だから。ゼルダなんかでもいろんな要素入れて動くようになってきて、それで剣をふってても敵がでてきてもまだ

嬉しくなくて、敵がAIでちょっと賢く動き出してようやく（面白さが）見えてくるのに比べて、ドシンは最初からかなり面白いよね。ドシンの巨人は傾斜した地面を歩くとき、足が地面にめり込んでるよね？　今の時代って、地面の傾斜に足首がぴたっときれいに対応してる、というのが、よくできたゲームということになってるんだけど、いいよねそこは、めり込んでても。

飯田　最初はすごく気にしました。一番最初のミーティングで、接地面をプログラマブルに、きれいに表すための実験を延々やったんですけど、全部止めちゃったんですよ。でっかく見えるからいいよ、って（一同笑）。でかいことと小さいことの関係が面白ければ、笑える、というか爽快感があるし、地面を上げ下げすることの手触り感が、3Dスティックとの組み合わせで頭の中で手グセのようになる瞬間があって、やっと最初のヤマを越えたっていうのが、去年の12月くらい。あとはゲームデザイナーの柴田賀盆がゲームとして面白くしていきながら、仕上げをしました。……だからドシンでは、「触れる映像」に関しては、ある程度のことができたと思うので、今度は「触れる映像」の次の言葉を聞きにきたんですよ。

宮本　それは、まあ（笑）。今日はドシンの話をしましょうよ。スーパーファミコンのゼルダを作ってたときに、ディレクターが壁についてる取っ手の前で、アクションボタンを押すと引っ張ってくるバージョンを作って、慌てて直させたことがあったんだけど。やっぱり『引っ張る』っていうのは画面に対して引っ張る方向に自分が力を入れてないと、引っ張った気がせえへんわけよ。ゼルダではそれ以来、あくまで『つかむ』（ホールド）であって『引っ張る』ではないの。つかんだものを、『引っ張る』のは自分でガチャガチャして引っ張る。でも、『つかむ』というのは冒険なわけよ。その操作で理解してもらえるか、わからなかった。



――ボタンを押す回数が増えるわけですからね。

宮本　1トリガーでつかんで1トリガーで放すというのはいいけども、力を入れているという意味では両手に力を入れたいから、押してる間つかんでて、その間引っ張ると両手に力が入ると。あえてそれはやったわけです。それが定着したらいいなと。64のゼルダも操作しにくいながらもそうなってるし。で、ドシンが地面をホールドして、しかも後ろの方向にスティックを倒さないと引っ張らへんというのが、非常に僕はこう、評価してて…評価してるというか（笑）、それに賛同してくれた人がいてくれたのが嬉しくて。

飯田　真似なんですけどね（笑）。そういうと賀盆が怒るかもしれない（笑）。

宮本　デジタルで考えると『引っ張る』ボタンがあればいいやない、ってことになる。けどそれではあのゲームを長く遊ぶのはつらい。遊んでいく過程が大事にされているというところに、ものすごく好感持ってますね。

◆

宮本　そういう意味では振動対応していないというのが非常に…不備を感じる（笑）。

飯田　ああ…。僕ね、振動なくても振動する、っていうところまで行きたかったんですよね。

宮本　でもね、ユーザーの側からすると意外と嬉しいよ。振動はね。そのへんはさっき言ったように、かたくなじゃなくておおらかでいいんじゃないかな。天変地異とか自分が大きくなったときなんかに振動使ったらいいと思う。

飯田　そうですね。そうしようかな、次から（笑）。

宮本　ゼルダに振動入れてみたら評判よくて。どうしてスターフォックス（※3）よりもゼルダの振動のほうが評判がいいんだろうって（笑）。

飯田　ドシンの場合、小人数の制作スタッフですからできることが限られてる、その中で、どれを入れて、どれを入れないかのトレードオフだったんですよね。振動そのもの入れるだけならプログラム的には簡単でしょうけど、やり始めたら「どういうきっかけで何秒出す」ってところを凝っていかないと、足







元を自分ですくってしまう結果になるかなと思って、メインプログラム側では対応していたんですが、今回は止めておいたんです。

――ドシンが宮本さんのプロジェクトだったら、どういうところをいじりたいと思いますか。

宮本　イヤ僕、あまりいじらないと思いますよ。ウチの場合は仕組みから作っていくんで、ユーザーがどのようにゲームに入ってくるかということに対するケアが弱いんですよね。

だから僕はそこをいじる。というのも僕はむかしマンガを描いていて、プロローグ、30ページのマンガで言えば最初の2、3ページでつかまえることがメチャメチャ大事だというのをわかってるからね。そのあたりの要素の入れ方とか絞り方とか演出とかタイミングみたいなノウハウがいっぱいあって。ドシンは飯田ペースでそこができあがっているんで。

飯田　まあ、僕じゃないんですけどね、そこら辺はゲームデザイナー担当(笑)。

宮本　過去の作品の中ではダントツにいいんじゃない。

飯田　ああ、それは自信あります。いいメンバーなので(笑)。「触れる映像」を3年間追求してきたんですよ。どっちが先だったかはわからないんですけど、まず巨人をつくりたいという思いがあって、巨人でやるからには小さい人がいっぱいいてほしいとか、天地創造の巨人の神話を自分で体験してみたいなというところから入って、これは「触れる映像」だという手応えをつかんだんです。

宮本　ドシンは、何を見せたいか、何を自分が体験したいかというところから始まって、それじゃ遊びにならないから遊びの要素を入れていこうという、過程が見えるんですよね。僕なんかはそういうつくり方をするんですけど、そういう作り方はよくないと言う人もいるよね。そういう開発の仕方をすると、プロジェクトの途中で何が面白いのかわからなくなって、開発がいつ終わるかわからなくなるっていうね。



――痛い話だ…。

宮本　僕にとってはシナリオをまず書いて、それからゲームを作るというのは考えられない話なわけですよ。ユーザーは遊んでたら木が足りなくなって、箱を開けたら木がいっぱい出てきて嬉しいとかそういう部分で遊んでしまうわけ。でも、そこで遊ばせるというのがわかってても、どう引き続き遊ばせるのが問題なんです。さっきのほら、『良く出来たゲーム』というのは、必然性も何も無くて、単に何かが足りなくてそれが満たされるとうれしいという構造でできている。「何でもゲームにしようと思えばできますよ」っていう技法だけでできてるのね。そういうのを裸にしていって残るのは、作り手が何をどういう風に感じさせたくて作っているのか、それが核になるわけです。

◆

宮本　こういうゲームがファミ通なんかで評価高いと嬉しいよね(※4)。高いんちゃう?(笑)

飯田　ただ、ドシンがそういう評価の場に乗らないで、(64DDに添付という形で)スルッとユーザーの元に届いてユーザーから直接フィードバックがあるなら、それがいいと思うんですよ。任天堂のスペースワールドの場に持っていったときに、ゲームを使って子どもとコミュニケーションを取れたのがすごく嬉しくて。ああ、なんか、点数とかつける世界じゃなくていいんだなって。

――30分ていう時間で区切るシステムはどうですか?

宮本　すごくいいと思う。僕ね、ダラダラと遊んでることがだんだんイヤになってきて。うちの子どもがゲームで遊ぶようになったんだけど、モノによっては見ていてすごく不毛な時間にかんじられるんですよね。僕も不毛な時間を過ごしてきたわけだけど(笑)。どうしてああいう習慣ができたんかな。

飯田　作り終わった今は、奇抜なゲームではなくてスタンダードなものになったと思ってるんですけど、どうですかねそこらへん。

宮本　自然なゲームという感じはするよ。

飯田　終わった後で、ドシンを言葉に置き換えてみると、ポピュラスの地面変形のダイナミズムと、マリオの身体感覚を合体させたゲームですって



いう説明の仕方が自分ではしっくりくるんですよ。僕が衝撃を受けた2本のゲームを合体させてみた。画面の回りにハートやドクロがくっついたりするのも…

宮本　「ヨッシーストーリー」（※5）

飯田　に似てると、みんなで後で気づいて笑いました。

宮本　「ヨッシーストーリー」よりうまく使えてるよね。「ヨッシーストーリー」で輪っかが一周したときにステージがクリアというのは、今までの自分の血の騒ぎ方からしても、あまりにも無理してるのよね。1レベル上がるくらいが一番気持ちいいし…ドシンの場合、30分でゲームが切られてるから生きるんで、アレのほかにゴールが別にあるとレベルアップメーターみたいになってしまうから、バランスはすごくいい。

飯田　あの、宮本さんが「血が騒ぐ」っていう表現を使われたのが結構キたんですけど…。「触れる映像」の次の言葉かなって（一同笑）。

——（笑）勝手に決めてる。

宮本　昔は、ゲームのチンチロリンチンチロリン♪って音に今日も会いたいと思って、帰ってすぐ電源入れたりとかあったけど、最近そういうものを感じひんのよね。ドシンに会いたいとか、シーマンのあのイヤな顔に会いたいとか、そこんとこでゲームをするかどうかが決まってくるし、失敗したから次はがんばろうっていう麻薬性だけでゲームが成り立たなくなってきたよね。前から僕言ってるんだけど、「ドラクエはシナリオじゃない」って。やっぱりドラクエがもう少し戦闘のテンポが悪くて、あの音楽じゃなかったらきっと流行らなかったと思うしね。シナリオがいいって気づく所までみんながあれを遊んだという理由があるわけなんで、そこんとこが軽視されてるよね。感動するとかじゃなく、血が騒ぐ何かが…。さっき言った、今ゲーム作る人が、ユーザーのゲームへの入ってきかたに無頓着だったり、上手には仕上げるけど「本当にそれをしたいのか」という原点がなかったりというのも同じことだよね。技術を否定するわけじゃないけど。作り手の作家性、その人が自分の面白いと思うものを人に見せたくなった原点があるわけなんで、そこんとこが今、組織力や先端技術に置き換わっていたりするのが怖いよね。片やゲーム業界では、ゲームのアイデアがゲーセン行って100円入れたというところから話が始まっている。もう少し手前のね、動機になるようなモノ作りができひんのかなって思ってるんだけどね。

飯田　テレビゲームがほかのメディアと比べたときの面白さって、とどのつまりはインタラクティブ性しかないわけですよね。

宮本　そこを最大限にいかさへんと。あのTVモニターに閉じ込められているというのはハンディやからね。コミックスをCDにしましたっていう商品があるけど、なんで作るの途中で止めなかったのかと思う（笑）。コミックスは紙のほうが明らかにいいのにね。

◆

——ポケットステーションの「どこでもいっしょ」（※6）は触られてますか。

宮本　人がやってるのを横でチョコチョコと触らせてもらったりする程度ですが、ちょっと悔しいですねえ…。本来ウチがやらなあかんことだから。外とつながっているというコンセプトはウチが吹聴して下地を準備したのに、自分とこで作品を出せてないという、開発力のふがいなさを感じましたけどね。まあ、それも含めて「あ、できんのや」て。CDというのはそういうことに極めて向いていないメディアやと思ってたのに、土俵がそれなりに揃うとみんな工夫して出してくるもんやと。

——さっきの足がめり込んでるとか、ドシンでは、すごく思い切っているところがあると思うんですが、あれが逆に、作品の風通しのよさを生んでいるとさえ思えるんですが。

宮本　ああいうのは5年経てば解消できると思えるから。もう一度触りたいとも思えないのにこのクリッピングすごいでしょとか、足元が食い込まないでしょって言われても、だからどうなの、と思いますからねえ。いや、そりゃよくはないんですよ。できるならやっぱり喜びますよ。

飯田　いいに越したことはないですよね。でもファークリップなどに関してはメインプログラムの八木澤さんの結論です。

宮本　でも、それと何かを天秤にかけたときに、そんなことこだわってたらいつまで経ってもできひんよっていう、プロデューサーの目もあるし。面白いと思うものを早く出すというのも大事なことなんで。

——振動パック以外に、ドシンに関してネガティブな意見はありますか？

宮本　ああ、僕言わないといけないの。そうだなあ…カメラを回すボタンが届きにくい、かなあ。Rボタンなんかはあまり使わへんのやから、マップボタンをLボタンに持っていかずに。マップとかね、カメラを回すとか頻繁に使うボタンはZボタンとかRボタンとかにはめていったほうがいいね。

飯田　64は意外にボタンが少ないということに気づいたんですよ。

——Cボタンが使いにくいからね。

飯田　で、カメラとかをCに逃がしちゃったかな。

宮本　あとね、木をポンと置いたときに緑になるのが早い。ウェイトをかけたほうがいいね。遊ぶテンポに関わるところだから。

——短時間でそんな細かいとこまで見てる！

飯田　見落としてたな…オレ（編注：柴田と八木澤はやりたがっていたが



時間の都合で未遂に終わったそうです）。

宮本　メニューのところに初期化があるのがキョーレツよね。誤操作したらどうしようって。

飯田　あれ、ハイ／イイエを1回にするか100回にするかすごい議論したんですよね（笑）。デフォルトはイイエにしちゃったんだよな…実はハイを推奨してるんですよ。やり直しのきく人生だろ！　みたいな。

——最後に数値でいろいろ出るのは？

宮本　いさぎよくていいかなーと思うけど。たくさん（項目が）あるからいいんじゃないですか。けどほんとねえ、無駄なところがないという気がしますね。さすが7人しかいいひんだけはある（笑）。無駄なことをやってるヒマがない。

◆

——今までの飯田作品と比較してどうですか。

宮本　完成度が上がって、商品として強く見えますよね。それは大事なことで、斬新なら乱暴でもいいんだっていうのもユーザーに対しては無責任な…。

飯田　それは、心がけました（笑）。

宮本　わりとDDであることも生きてるし、64の質感にもあってるし、うまくいってるように見えますけどね。

飯田　64の質感といえば、「テン・エイティ」（※8）やって、そのあとプレイステーションのスノーボードものをやったんですが、だいぶ違うんですよね。ターンするときの感じとか、「テン・エイティ」のほうがだいぶいい。それはコントローラの違いかなと思ったんですけど。

宮本　もっと売れなあかんよね。

飯田　「テン・エイティ」は苗場とかで宣伝したほうがいいですよ。

宮本　ほんとはトンガってるヤツらは64買うべきなんだけど、マリオとかそういうイメージなんで、トンガっている人が避けてしまうのかもしれない。…しょうがないのよねえ、みんなしたいと思わへんのよねえ、ゲームを。

——ドシンには宮本ブラッドが入ってると思いますか。宮本さんから見て。

宮本　あー、内部で作ってたら相当評価すると思いますねえ。…ドシンぐらい大人っぽく作りたいですね。モンティパイソンみたいなね。ドラえもんが嫌いというわけではないけど、ドラえもんにしたらあかんよというのはあるよね。若い人たちが集まってマリオを作ろうとしたときに、ドラえもんとか意識してしまうんですよね。

——ああ、世間的にはドラえもんのような安心感を求められてるだろうし。

飯田　作ってもらいたいのは、危険なマリオだ。カミソリマリオ。

——（一同笑）

宮本　大人がゆるく作ってるみたいなものがほしいなあと思います。64にはないですよね。本当は「テン・エイティ」なんか大人っぽいんだけど、そういう風には見えないよね。

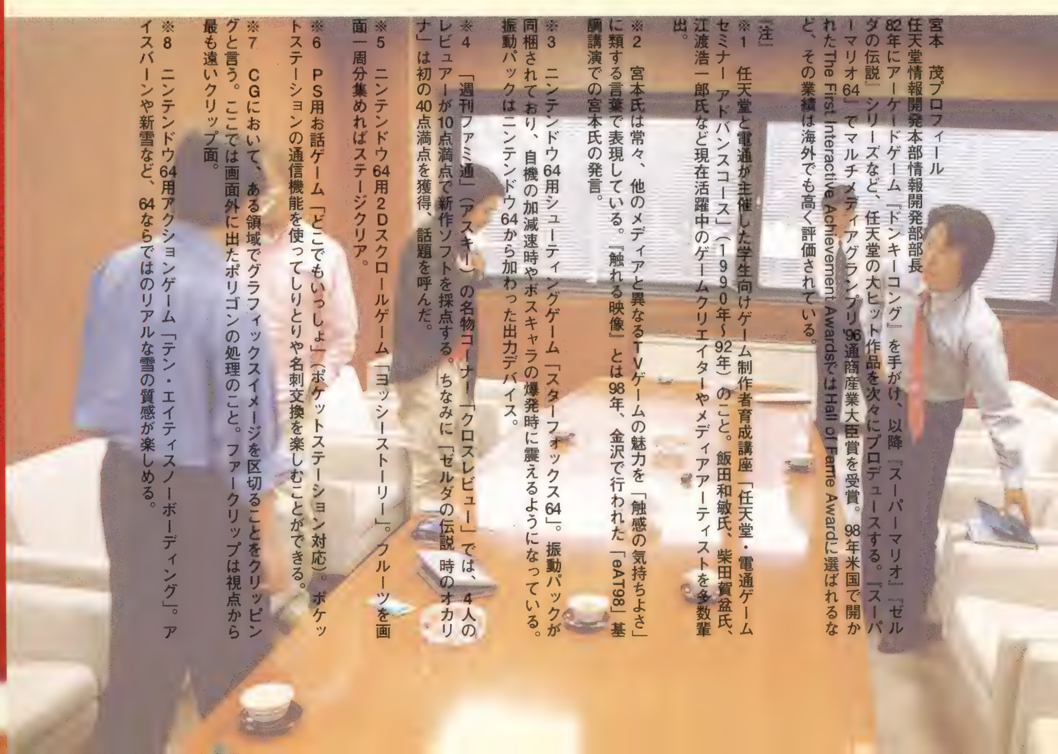
飯田　何でだろ。すごい気持ちがいいのに。オレ、スノーボードやろうと思ったもん。やってないですけどね。

宮本　質感ですよね…僕、スノーボードやれないんですよ。「テン・エイティ」でこだわっているのはむしろスキーの感覚ですね。質感ねえ……エモーションエンジンかなあ。

——すげえオチ（笑）。

飯田　直滑降（笑）。





宮本　茂プロフィール
任天堂情報開発本部情報開発部部長
82年にアーケードゲーム『ドンキーコング』を手がけ、以降『スーパーマリオ』『ゼルダの伝説』シリーズなど、任天堂の大ヒット作品を次々にプロデュースする。『スーパーマリオ64』でマルチメディアグランプリ'96通商産業大臣賞を受賞。98年米国で開かれたThe First Interactive Achievement AwardsではHall of Fame Awardに選ばれるなど、その業績は海外でも高く評価されている。

『注』
※1　任天堂と電通が主催した学生向けゲーム制作者育成講座「任天堂・電通ゲームセミナー アドバンスコース」（1990年〜92年）のこと。飯田和敏氏、柴田賀盆氏、江渡浩一郎氏など現在活躍中のゲームクリエイターやメディアアーティストを多数輩出。

※2　宮本氏は常々、他のメディアと異なるTVゲームの魅力を「触感の気持ちよさ」に類する言葉で表現している。『触れる映像』とは98年、金沢で行われた「eAT98」基調講演での宮本氏の発言。

※3　ニンテンドウ64用シューティングゲーム「スターフォックス64」。振動パックが同梱されており、自機の加減速時やボスキャラの爆発時に震えるようになっている。振動パックはニンテンドウ64から加わった出力デバイス。

※4　「週刊ファミ通」（アスキー）の名物コーナー「クロスレビュー」では、4人のレビュアーが10点満点で新作ソフトを採点する。ちなみに「ゼルダの伝説　時のオカリナ」は初の40点満点を獲得、話題を呼んだ。

※5　ニンテンドウ64用2Dスクロールゲーム「ヨッシーストーリー」。フルーツを画面一周分集めればステージクリア。

※6　PS用お話ゲーム「どこでもいっしょ」（ポケットステーション対応）。ポケットステーションの通信機能を使ってしりとりや名刺交換を楽しむことができる。

※7　CGにおいて、ある領域でグラフィックスイメージを区切ることをクリッピングと言う。ここでは画面外に出たポリゴンの処理のこと。ファークリップは視点から最も遠いクリップ面。

※8　ニンテンドウ64用アクションゲーム「テン・エイティスノーボーディング」。アイスバーンや新雪など、64ならではのリアルな雪の質感が楽しめる。

柴田賀益インタビュー

ゲームデザインというお仕事

「ゲームになってる!」
これまでの飯田和敏氏のゲームをプレイしたことある人間なら、誰でもこう叫ぶことだろう。それほどまでに『巨人のドシン1』はしっかりと「ゲームになってる」。かといって、これまでのものと比べて、「うす味」になったり、「子供っぽく」なったりしているわけは決してない。「スタッフがいいからね」と飯田氏は言う。ここでは、ゲームデザイナーという、まさに「ゲームにする」お仕事を担った柴田賀益氏に話を聞いた。







撮影／貝塚純一

—まずはドシンの話から。柴田さんがこのゲームで担当した仕事を説明していただけますか?

柴田　ゲームデザインと、制作進行ですね。制作進行は、そんなに詳細にはやってないんですけど、どこでどういう段取りのものを作って、とかいう程度。それとデータを作るために必要なツールがあれば作る、というようなこともやってましたね。

—ツールを作る? じゃあプログラミングもしたんですか?

柴田　うん。最後は人手が足りなくなってしまったんで、プログラムの人がベースを作ってくれたものに書き足したり、よりニュアンスが近くなるようにコードをいじったりはしました。

—でも、今回は『巨人のドシン1』がしっかりと『ゲーム』になったという驚きに焦点を合わせたいので、ゲームデザインの話を中心に聞かせてください。

さて、ゲームデザインと言っても、普通の人にはどんな仕事なのか、とってもわかりにくいと思うんですよ。えーと、ぼくもわかりません。ゲームデザインって何スか?

柴田　僕が定義するゲームデザインは、「面白いということをプログラムにできるよう、システム化して実際の形にすること」ですね。実際の作業の流れとしては、最初にワビン（飯田和敏氏）と打ち合わせして、こういうことができたらいいよねとか、将来、ルールとして詰まっていくだろう要素を蓄えつつ、漠然とした話をしていきました。そののち制作進行の仕事があって、どっちにも倒していけるような感じでネタを蓄積していく。今回は八木澤さんっていう優秀なプログラマーがいて、どっちにも倒せるように作っておいてくれたんです。

ニュアンスをよく汲み取ってくれて、彼のやりたいこととも合致して。

—最初にアイデア出して、しばらくは自由度の高さを残すように実作業のプログラミングをすすめていったってことですかね? プログラマーが作業に入ってからは?

柴田　ゲームデザインの仕事としては、しばらく休業ですね。その間は浅野さんと音のやりとりなんかをしていました。音のイメージは最初にワビンが伝えて、具体的に64にしていくところでは、恋愛論を語り合ったりしながら、僕がやりとりする。そんなふうにのんびりしつつ、ネタがそろっていくのをずーっと見ているんです。そして、さてそろそろネタがそろったっていう時期があったんです。

—いろいろ最初にあたまの中にあったものが出来てきて、レビュー出来るような状態になったってことかな?

柴田　そうですね。それで、去年の秋過ぎぐらいのことですけど、桝山さん（プロデューサー）を含めたメインスタッフがレインボーブリッジの見えるホテルに集まって「巨人のドシンはどんな面白さがあるんだろうねぇ」というようなミーティングをしました。そのときまで僕は一度もドシンを触ったことがなかったんですよ。

—へぇえ。それはポリシーとして?

柴田　触ると慣れちゃうから。

—たしかに! 触ってるとどんどん慣れちゃって、いろんなことがジャッジ出来なくなりますよね。決めなくちゃいけないことを最初に大量に決めて、そのあとはプログラマーに一時預けちゃって、形になってくるまでは口に出さずにじっとしているという感じですか?

柴田　そんなに大量ではなかったですが、そう（笑）。作っていく最中で適宜、人と人をつなげなきゃいけないところはつないで。裏方っぽい感じですかね。

—そこで普通、口を出したくなりますよね。目の前で作業している人がいて、やってるの見えるわけだし。そんなことはないですか。

柴田　ゲームって、形になるまでに時間がかかるじゃないですか。ポリゴンが出るようになるまで何ヶ月、64DDのデータが読めるようになるまで何ヶ月。

—それはじっと待つと。

柴田　本人はあまり待っているつもりはないんですけど。まあ、それをしながら本質をつかもうとすると。ドシンの場合は3つくらい、当初から予想してい



た面白さの本質の柱があったのかな。巨人が大きくなって楽しいとか、人間がごちゃごちゃ動いてて楽しいとか、島をいじれて楽しいとか。結局その3つを生かすために何をしたらいいか、常に意識として持ちつづけてはいました。

——仕様書とかは書くんですか。

柴田　ドシンに関しては書いてないです。その分（メインプログラマーの）八木澤さんに苦労をかけてしまいました。仕様がなくてもプログラムが書けてしまう八木澤さんの功績が本当に大きいんですよ。あまり出たがらない人なんですけど、彼の仕事量というのはすごいんです。ドシンは彼がいなかったら成り立たなかったですね。

——そうしたプロフェッショナルが現場をひっぱったわけですね。ところで、初めに飯田さんとやろうと思ったのはなぜですか？

柴田　「エアーズアドベンチャー」というRPGで、ディレクターとか脚本とかをやってたんですね。これがものの見事に散ってしまい…これは技術の問題、例えばプログラムの技術、シナリオを作る技術、チームを運営していく技術、段取り良く作っていく技術、ありとあらゆる技術が不足していたのが原因です。おかげで『超クソゲー』（※1）に書かれてしまいましたけど。

——イタイよね。

柴田　結構前評判が高かったので、つらいものがありました。同じ本に「太陽のしっぽ」も書かれちゃったのでクソゲーコンビなんです（笑）。

——このときも仕事の内容としてはドシンでやったのと同じような感じだったんですか？

柴田　このときは結構プログラムも書いてました。もうちょっとセンスの面でも——ドシンではセンスの面でのジャッジはしていないんです。そこはワビンの持ち味があると思うんで——関わってますね。それで、終わったあと、わりと失意のどん底にいたんですよ。孤独感もすごくて、どうしようかなあと思って。仲間がほしかったんです。で、友達の大塚ギチが出演するイベントに行って、そこにワビンが来ていて出会ったと。プロジェクトやるとは聞いていて、お互いのスキルは知っているので、十分やれる余地があるよなあと思いましたね。

——飯田さんは今までのゲームでは、ゲームデザインの立場も兼ねてたわけでしょ？　今回は、ゲームデザインという役割の人を最初から入れるつもりだったのかな？

柴田　そのつもりじゃなかったかもしれない。だから僕がいなかったら、僕が手を入れる前の、ツールみたいな段階をリファインして終わったのかもしれないですね。

——飯田君が考えてるものを形にしていく作業の中で、ゲームにするために足したり引いたりしたのはどんな要素ですか？

柴田　たとえば木を抜くと土に戻って、埋めると緑になるというのはゲームのために必要なことだと思って入れましたし、そもそも人間が明確な要求を持っているというのもゲームにするために足した要素です。喜んでハートをくれるのも、ハートがグルッと回って大きくなるのもそうですね。当初の打ち合わせではもうちょっと漠然と、人間が喜んでいればいつのまにかドシンが大きくなっていく、というイメージだった。

——「じゃあ、喜ぶとはどういうことか？」ということをゲームとして成り立たせるために考えていく、そういう仕事だってことですね？　今までの飯田さんの作ったものと比べると、いろいろな原因と結果がはっきりとわかって、ブラックボックスがなくて気持ちいいですよ。それはすごく重要ですよね？

柴田　「ゲームにしていく」上で重要なことは「何が起こっているのかがわかる」ということに尽きてしまうと思います。「ワケがわかる」ものにするということですね。ゲームはプレイヤーが遊ぶためのものなので、「こうやって遊んだらいいですよ」ということをわかりやすく伝えてあげるのが大事だと思いますね。

——さっきの「触ると慣れちゃうから」というのも、この操作が果たして「ワケがわかる」ものなのかを判断するために、途中までプレイしないということですか？

柴田　それは、どちらかというと、感触ですね。システムをデザインするというところからは逸脱してるんですけど、気持ちいい感触を入れられるように。遅い歩き方や速い歩き方に慣れちゃってもよくないし。感触やシステムを全部サラの段階から考えられるようにするためです。

——ゲームデザインの技術として、「ワケがわかる」ものにするために絶対はずせないものはありますか。ボタンを押したらすぐ反応があるようにするとか。

柴田　情報過多にしないとか。人間が処理出来る情報量の総和は決まってると思うんですよ。その総和をいつも意識しないと。

——小出しに一個ずつ理解させるということですか。

柴田　災害が1日目で起こらないとか、そういうとこをケアしていく。あと、最初はどの大きさでも人間を踏むことが出来たんだけど、ある一定以上の大きさにならないと踏めないようにしてもらったりとか。それと、ちょっと変な仕掛けも入れてますよ。マップとか、これはゼルダっぽいんですけど、土地を作ってちょっと裏側に行くと別の裏側とつながるようになってたり。

——ああ、海底の木のあるようなところが道っぽくなっていって。

柴田　あれつなげていくと、すっごいヘンなところにつながるんですよ。実はスタート地点みたいな。そういう、ドラクエやゼルダで受け継がれていることもちょっとやってみたりしました。

——ゲームの序盤でソドルがすごく丁寧に、操作を説明してくれますよね。絶妙のタイミングで。あれ、すごいよかったっす。

柴田　あれもほとんど読んでくれないと思うんで、あんなんでいいのかなとは思うんですが。

——でも、声に出して読んでくれるから頭にすんなり入ってくる。

柴田　そうそう、ナレーションが必要というのも僕がわりと仕切っちゃったところですね。ナレーションが入るとニュアンスが増すじゃないですか。逆に限定してしまう危険もあるけど。

——ディティールを描写しすぎちゃうとね。

柴田　声を出すことでそのソフトの色合いが決定してしまうという危険性もあったのですが、ま、うまく使えばそれもスイカにかける塩みたいなものなので、今回はやってみようかな、と。最近のゲームは、ニュアンスが多いほうがお客さんも喜んだりするだろうし。

——飯田さんから話を聞いて意外だったのは、ボクは勝手に、地面を引っ張って上げたり、ジャンプして下げたりが最初からあって、「ホワホワ」っと超能力っぽく上げ下げするのは「ゲームにするため」に入れたものだと思ったんですよ。そしたらそれは逆なんですって？　引っ張るのが賀盆だって。

柴田　当初はわりとグラフィックツール的な指向があったのですが、それだとあまりにも飛躍しすぎてるので。身体性も無いし。なるたけ身体性のあるあの動作を入れた。あとジャンプでへっこむとかをメインに持っていって。Z+Aとかは便利機能にしていった。なるたけあのZ+Aは使ってもらいたくないんですけど、でも、使うよねあれは。モーションのインパクトもすごいし。

——リアリティない便利さもゲームには必要ですからね。てっきり、そっちから来てるのかと思った。もとアイデアと出来あがったものとの差って結構ありました？







柴田　もともとは何もなかったので、差というのはないのでしょう。もともとあったのはゲーム性よりは感覚なので、その感覚は死んでいないと思います。

――何もない！　はじめて飯田さんにあったときは、やりたいことがすでにあったわけじゃなくて？

柴田　いや、巨人が出てきて崇め奉られるゲームだよみたいな話。とにかくどんな企画であろうとワビンとはやるつもりでいましたから。

――実際にやっていくとどうですか。飯田くんの役割は？

柴田　システムやプログラム的な面でゲームを作っていくのは八木澤さんと僕。テイスト面…例えば「転んでいいのか」とか「世界の果てに来たらどうしよう？」「じゃあ自殺だよ」というようなところを決めるのがワビン。あとは突拍子も無いアイデアを言ったりとか。1日が30分で終わりというのを決めたのもワビンです。

――いいよね、あれ。

柴田　それを聞いたときはまだ、大きくなることがレベルアップみたいに考えてたから「大きくなったのがリセットされて小さくなっていいのかなあ」とは思いましたね。それで必死で頭の中でシミュレーションして、「うん、それはいけるわ」ということがわかりました。あそこはわりと、やられた感があるワビン仕事だと思います。ワビンがスゴイなあと思うのは、――頭がどうかしてるからかもしれないけど（笑）――今まで考えたことを平気で一度リセットして、また新しいものを一から考えてくるんですよ。僕はわりとめんどくさがりやなんで、一度決めたものを前提に積み上げていくんだけど、あいつは平気でぶっ壊してしまう。

――ゲームデザイナーとして、いろいろな要素のとバランスでものを考えているわけだし、特に制作進行もやってると、作業スケジュールもあるし、それまでやってきた作業に対する情もあるわけじゃないですか。アイデアをリセットするのは、すごく勇気のいることですよねえ。それはそのときそのときでジャッジしていくということですか。

柴田　ワビンの言い逃げ的な側面もあるんですけど。

――言い逃げ出来る立場の人がいることが重要だったりする？

柴田　そういうことだと思いますよ。八木澤さんがちゃんとやってくれていたというのが大きいですけど。

◆

――昔からコンピュータユーザーだったんですか？

柴田　中学2年くらいのときに、親の目を盗んでポケットコンピュータを引き出しの中に仕込んで…

――ポケコンかぁ。

柴田　一番最初は小学生くらいのときのインベーダーですね。

――88以前？

柴田　PC-8801mkIIぐらいじゃないかなあ。いわゆるファミリーユースのパソコンがうじゃうじゃ出てきた頃ですよね。

――六本木パソコンとか（笑）。

柴田　それでぼちぼちやってるうちに、なんとなくプログラムが書けるようになっていたという。

――そのときはアセンブラ？

柴田　いや、BASIC。インチキな占いゲームとかを作って授業中にクラスの女のコに回したり。好きな相手の名前打ち込ませて、残ってるデータを…。

――ハッキングですね。

柴田　でも相性はランダムにしか出てこないから、やるたびに違う結果になって、「何よこれ。インチキじゃない」とか言われて動揺したり。

――今はそういうのはやってないの？

柴田　今はもうだいぶ直接的になってきて…チャットとか。どこが直接的なんだ（笑）。

――その頃好きだったゲームはどんなものだったんですか。

柴田　どんなゲームもよかった。パソゲーもよかったし、ファミコンも出始めたところだったし。小学生の頃はゲーセンに行って見るだけだったんですけど。ゲームウォッチ以前のエレメカ（※2）っぽいゲームで、ギャラクシアン（※3）とかをおばあちゃんにねだって買ってもらったのが最初かも。

――じゃあ、コンピュータやゲームは最初から好きだったんですね。

柴田　僕は小学生の頃からテレビよりテレビゲーム派なんですよ。子どもの頃から、大人になったら何かを作るんだろうなあっていう確信があって、何を作るんだろうって考えたときに、今まで見続けてきたテレビゲームだろうと。ほかのメディアがほぼ完成している中でゲームは未完成の分野で、まだまだやれる余地がいっぱいあったというのもあります。何でモノを作るんだろうっていったら、自分の中の孤独感だったりとか、作らざるをえない業とか、最初からデフォルトで存在するし、もうどうしようもなくつかまってますよね。その部分を分析すると病んでしまうでしょう。

――テレビゲームにかぎらず。

柴田　うん。モノ作るってことに関してですね。

――孤立しがちだったんですか。

柴田　もう、子どもの頃からずっと…うまいコネクションの持ち方はあるんだけど、延々と孤独感は存在していて。で、人の書いたエッセイなんかを読んで、モノつくる人には同じこと考えている人もいるなあと。それでモノ作り方面はいいなあと小学生の頃からずっと思っていて。「エアーズアドベンチャー」で挫折したときにワビンと仲間になれてよかったなあというのは、そういうことになりますね。

――ゲームスタジオを選んだのはなぜですか。

柴田　その前に任天堂電通ゲームセミナーというのに行って…。

――それワビン氏も行ってた…。

柴田　そうそう。僕は第一回でワビンは第二回。僕はすぐ逃げた派なんです。ワビンは最後までいたらしいけど。逃げたその足でゲームスタジオに行きました。ゲームスタジオは、小さいところがよかったんです。小さいけれども下請けじゃないところ。

――ゲームスタジオといえば遠藤さん（※4）、遠藤さんといえばゼビウス、ってことでゼビウスへの思い入れとかはなかったんですか？

柴田　それはなかったんだけど、遠藤さんは、ただ宇宙船が出てきたり、ただブロックを壊せばいいというだけではなくて、もうちょっとほかの何かをゲームに放り込みたいと考えている人だから、僕が殺されずに済むと思ったんです。最初は好きに遊んでいいよって、遊んでてお小遣いももらえる！　ありがたい！　それで、しばらくして何かやってみないって言われてやったのがPCエンジンの「ドルアーガの塔」（※5）です。

――それは移植ですか？

柴田　移植じゃないです。換骨奪胎というか、まったくのオリジナル。その後すぐスーパーファミコンの「ゼルダの伝説」が出て、ショックでした。「ボロ負けやん」って。でも、宮本さんが遠藤さんに言ってたらしいんですけど、もと



もとゼルダはドルアーガにインスパイアされたらしいですね。
——じゃあ、しばらくそういう感じで何本かやったって感じですか。
柴田 エアーズまでの間、大学を中退して作ったのが一本あるけどボツになってしまい…エアーズもドシンと同じくらい制作期間があって、そのあとはすぐドシンですね。

◆

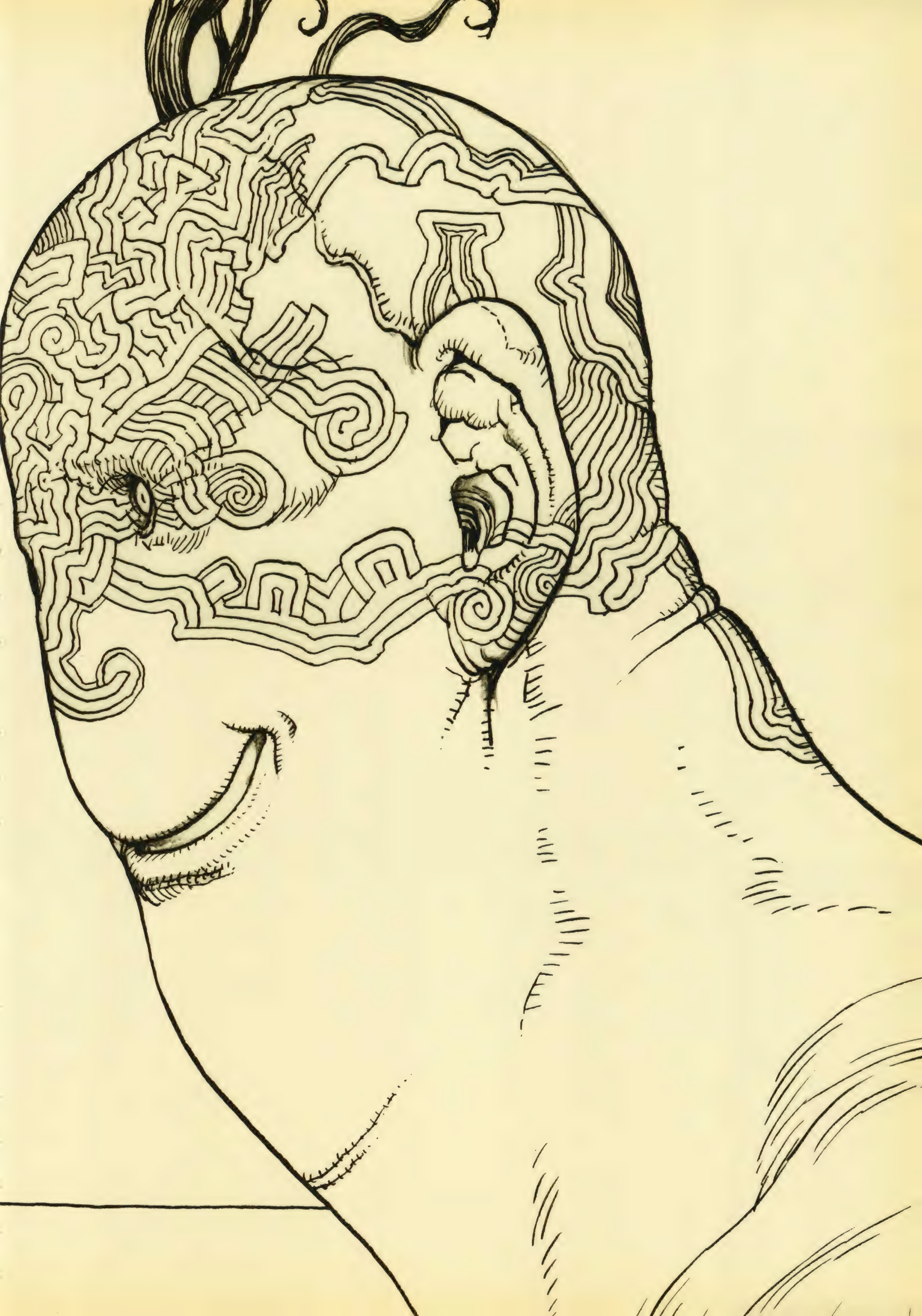
——日が暮れてからの時間の流れ方とか、すごいいいよね。やっぱりみんな最初に触ると「今までの飯田作品と同じじゃん」って思うんだけど、でも「ゲームになってる」って驚く。ここで、「ゲームにする」って言葉が何度も出てきますが、柴田さんにとってゲームとは何ですか？
柴田 ゲームとは「コンピュータを使った面白いこと」しかないですね。
——ドシンはほかのゲームの定石を、ちゃんとやってる部分もあるけどやってない部分もありますよね。でもちゃんと遊べる。「面白いけど遊べるのは最初の数分だよね」みたいな評価をされがちだった「太陽のしっぽ」と比べて、その差はどこにあると思いますか？
柴田 単純に「太陽のしっぽ」よりは、広がっていく面白いネタがいっぱいあったということもあると思うけど、いくつか選択肢がある中で、どれだけシンプルに、かつワケがわかるようにするのかがキワなのではないかと。
——小さな目的がたくさんあるから、やることがなくならないというのも大きいよね。
柴田 そうですね。必要があれば今までの定石を使えばいいし。それを使ってかつ新しいものを作っていくのが自分たちの仕事なのではないかと思います。
——ドシンの中で自慢しておきたいところはありますか。
柴田 初めて遊んだ次の日に、またやりたくなってしまう瞬間の面白さを感じてほしい。僕の仕事は具体的な形にはならないんですけど、グッとくる感、盛りあがる感、というのは…。
——オレの仕事だと。
柴田 気がつくと8代目までやってたりすると、サイコー。
——モノ作りにおいて目指しているものはありますか？ どんなものを作りたい？
柴田 まずシンプルであること。もう一つが普遍的であること。あとは、出たときは新奇なものであること。
——普遍的というのは。
柴田 どんな人がやっても楽しめるもの。それはゲームへの愛と、モノを作っていく自分がどういうモノを作っていくのが正しいか、というのを考え合わせた結果なんですよね。いつも根源的に面白いものをやりたいなあと思っていて、ドシンでかなりやれてしまったかな、と。
——言葉には興味はないんですか。ドシンがかもし出している神話性みたいなものと、言葉を使った物語みたいなものと……。
柴田 言葉にはすごく興味があります。ただ、とりあえず今は、押せば反応があるという、情動を喚起する仕組みとしてのゲームの感触とか官能性みたいなところに興味があるんです。物語はもう少し先にある視点だと思う。
——テトリスみたいなものは作りたくないんですか。
柴田 テトリスも好きですけど、もう少しニュアンスの入ったもののほうがいいですねぇ。ただ「暇つぶしにゲームを楽しめればいいや」というよりは、ほかの完成されたメディアにいっぱい入っているニュアンスを込めて、かつゲームとしての面白さもあればいいなと。官能の時代が終わったら、「ゲーム」と「物語」を必然性のある形でくっつけるにはどうしたらいいかというのを考えていきたい。
——それは楽しみにとっておくとして、もうちょっと近い未来の話をしましょうよ。ドシンはこの先どうなるんでしょう？
柴田 ドシンちゃんをもっと大きくして、世界の人の遺産にしてあげたいですね。ドシンをツールのレベルに落として、また新しい面白さを再構築。あとは小ネタで、ドシンとは離れて官能性を追求していきたい。
——コンシューマ機じゃないものとか、情報家電とか電話とか、いろいろ小さいもの作るフィールドも広がってますもんね。
柴田 そうそう。
——今後の抱負的なものはありますか。
柴田 古典がすごく好きなんで、残っていくもの、普遍的なものをつくりたいですね。あとはなるたけジャンルで枠をはめないで、根本的な部分から考えていきたいなあ、と。
——古典というと。
柴田 『源氏物語』やシェイクスピアなんかですね。ゲームからは離れるんですけど、普遍的なものというと人間だと思うんで。それとゲームとどう折り合わせていくのかはまったくわからない状態ですが。
——それは、何かを持ち上げるみたいなファンクションのほうからも解いていけるんじゃないの？
柴田 そうなのかもしれないですね…まだ全然わからないです。
——じゃあ、いつかはその路線も見れるってことで楽しみにしてます。
柴田 そうそう、これ言っておかなきゃ。ドシンは、ワビンがやりたいって言ったゲームをみんなで実現していったという形ではないんですよ。ワビンが最初の一言を言って、みんなで作りたいように作っていった。その辺、外から見るとわかりにくい部分なんですけど、ちゃんと伝わってほしいなあ。そういう点で見ると、パーラムのみんなはやりたいことを主体的にやりたいようにやっていって、かつやりたいことがかち合ったときにお互い自重するみたいな、バランスのいい人たちばかりで。
——人間性か…。
柴田 それはすごくデカイですね。
——ゲームって、スタッフのキャスティングで8割くらい決まっちゃうところありますよね。
柴田 それは本当に。大事なのはキャスティングと予算。ドシンをやって「あ、こんなに人に任せていいんだ」ということを学びましたね。
——一人で書ける小説なんかと違って、ゲームって結構社会性も要求されるじゃないですか。そのほうがよかったですか。
柴田 きっと一人で小説を書いていたら、孤独感にさいなまれてしまって大変だろうと思う。何かを作るときに一緒にやっていける仲間がいるというのは、幸せなことだと思いますね。

柴田賀盆プロフィール
ゲームデザイナー。有限会社パーラムのメンバーとして「巨人のドシン1」のゲームデザインを担当。ゲームスタジオ時代にセガサターン用RPG「エアーズアドベンチャー」(96年)の原作・監督・シナリオを手がける。

〈注〉
※1 『超クソゲー』(阿部広樹、箭本進一著、太田出版)
※2 モニターを使用しない、またはモニターの利用に重点をおかない業務用ゲーム。
※3 ナムコのアーケードゲーム「ギャラクシアン」(79年)
※4 株式会社ゲームスタジオ代表、遠藤雅伸氏。「ゼビウス」「機動戦士Zガンダム」など数多くのゲームデザイン、プログラムに携わる。
※5 84年、ナムコのアーケードゲームとして登場したアクションRPG。これをモチーフとした同名ゲームがさまざまなプラットホームで発売された。







寺田克也／イラストレーター

「バーチャファイター」「探偵神宮寺三郎」のイラストレーションを手がけるかたわら、ウルトラジャンプで「大猿王」連載。画集『寺田克也全部』（講談社）絶賛発売中。



ドシングッズコレクション

人間の行う動作の中で最もプリミティブでピュアーな行為、それは手作りです。心の中で膨れ上がり、あふれ出した愛情は手作りグッズという形で世の中に現れます。ドシンを愛する人々の手によりこんなにソウルフルなグッズが作られていたとは、誰が想像しえたでしょうか？　生まれながらのプレミアグッズの輝きをもつ、コレクションアイテムをどうぞご賞味ください。



ドシン人形クリスマスバージョン／携帯ストラップバージョン

今、若い人たちの間で大人気のあみぐるみ仕様。合コンの席でチラッと見せるだけで、モテ確実!　モバイル時代に対応した、モアポータブルなストラップバージョンも見逃せない。

★効能ー流行ウェイブをキャッチ
★制作ーQT姉さん



ドシ褌

越中褌に『ドシン』マークを染め抜いてみました。尻がきゅっとしまって、なかなかいいですよ!　バイアグラに頼るよりは、この「ドシ褌」でナチュラル・ビックマンを目指すぜ! 俺は。(飯田和敏談)

★効能ー風呂上がりの火照った体に扇風機の風が気持ちよい。開放感と野趣にあふれた豪快な放尿が可能。これを装着すれば、真の漢(おとこ)になれる。
★制作ー飯田和敏



ドシンYES・NO抱き枕(リバーシブル)

飯田さんのご結婚をお祝いしたいという一心から、デバッガー、猿楽庁隊員有志により作られた一品。ハードなデバッグ作業、道具不足、徹夜などの艱難辛苦を乗り越え、結婚披露パーティの前日に完成した。(製作日数 約1日)

★効能ー新婚さんの夜のお約束に役立てる／重要な決断をする際、投げて裏表で占う／抱き枕として、ひとり淋しい夜のお供に・・・／赤ちゃんが産まれた時の初めてのお友だちに／イライラした時のストレス解消に／など各種ヒーリング効果有り
★制作工員ーシノブチズコ／佐藤静／田巻繭子



扇　子

ドシンマーク入りの扇子。これで「いい風」を吹かすんだ～。お洒落な扇子でセンスアップ宣言!

★効能ー空気を動かせる
★制作協力ー中島泰子



ドシンマスク

ニット製マスク。帽子にもなる優れもの。これをかぶれば誰でもドシンだよ!　身長も伸びるかも?!　毛糸なので伸ばせば伸ばすほど良く伸びる!!

★効能ー良く伸びる
★制作ーQT姉さん



ドシンTシャツ

ロゴマークが入ったTシャツ。Tシャツ君でプリントした一点もの。ここぞ!　という時の勝負服。このTシャツを着る時の下着はもちろん「ドシ褌」だ。(飯田和敏談)

★効能ー防寒、お洒落、乳首の隠蔽など
★制作ー飯田和敏

※ これらの制作物は全て非売品です。あしからずご了承ください。

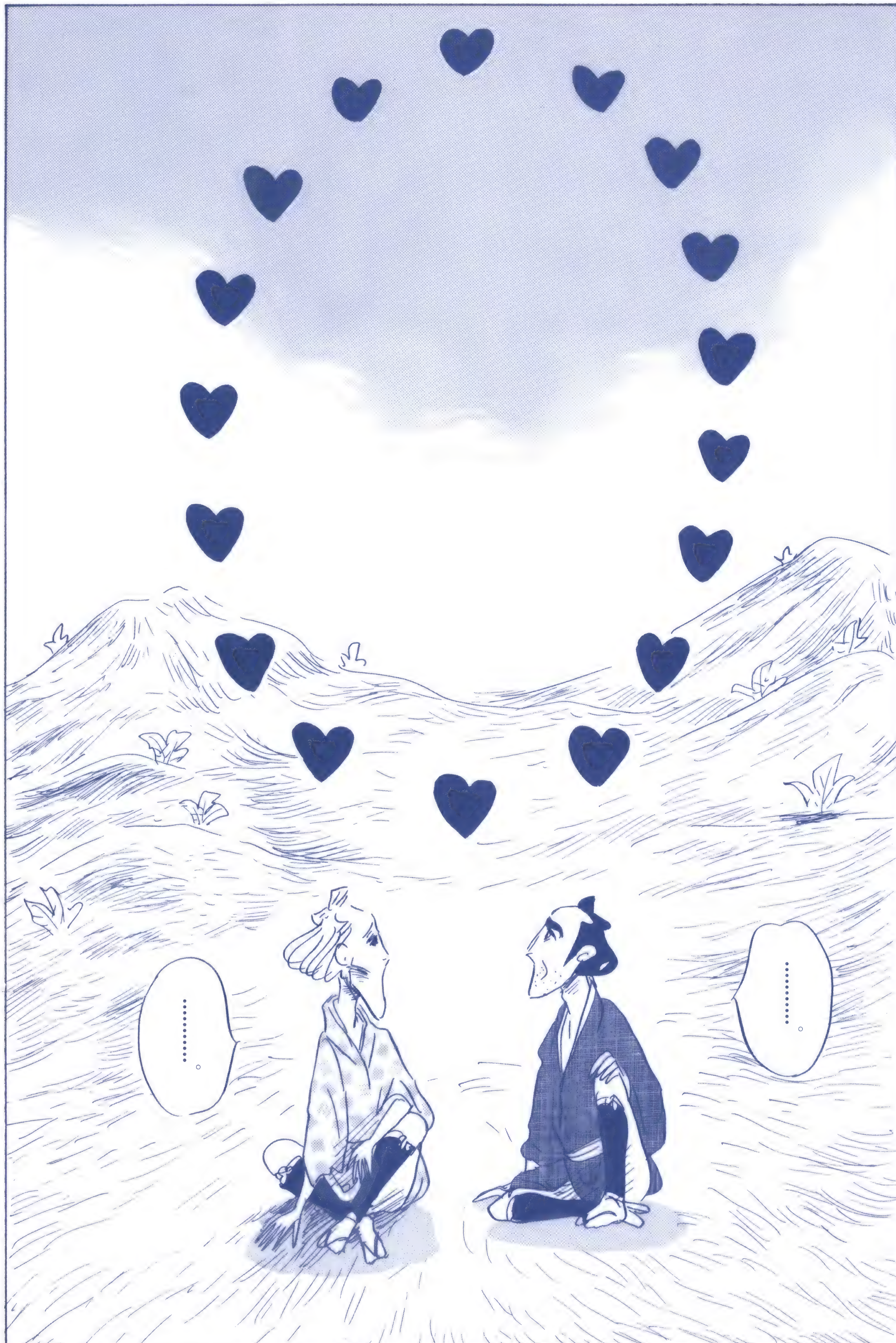


写真／貝塚純一


弥次喜多
しりあがり寿
なあ・・・
大福
食いてぇなぁ
大福
えー
こんな
南の島に
大福なんて
あるかよ
てやんでえ
世界中
雨のふらねえ
ところはあっても
大福のねえところは
ねえよ


探してもなかったんじゃねぇか
どっかにあるはずなんだがなぁ・・・
それよりもほら、この「るるぶ」に出てるんだけども
象の牙で作ったでけぇ塔があるんだってさ
そんなもん腹の足しにならねえよ
ドシーン
あーあ
ドシーン
そりゃあ牙の塔もいいけどさ
ドシーン
食いてえと思った気持ちはそうカンタンにはおさまらねえ
ドシン


ドシン
ん?
おーいっ目の前に大福屋が!
大福
ハタ
ハタ
なんだよこれ?
誰かが運んでくれたんじゃねえか?
……。
?
くるっ




巨人と会いたい
飯田和敏



北尾光司

「巨人のゲーム作ったけど、そういえば本当に大きい人にまたやってもらってなかったよねえ」というわけで、さっそく聞いてきましたよ大きい人に。その人の名は北尾。元横綱＝神！にして元プロレスラー、元スポーツ冒険家という華麗な経歴を誇る大きい人（何と2メートル）は、実はか・な・り・のゲームマニアです。その幅広いゲーム知識と的確な批評眼にゲーム業界震撼必至っていうか、マジでデカイって！

北尾光司 プロフィール
昭和38年8月12日生まれ、三重県出身。
昭和61年横綱に推挙され、第60代横綱双羽黒となる。
その後プロレス界に転進。現在は実業家。

撮影／貝塚純一

やっていただきましょう

まずはゲームの内容を説明するために飯田氏がプレイちゅうことで。熱烈な格闘ファンでもある飯田さんは緊張しているのか、いつもより萎縮して見えたが実は北尾さんがでかいだけだった。飯田さんのプレイを横で見ながら、なぜかゲームの効果音をニコニコしながら口にし続ける北尾さん。

北尾「**ミュウ♪**」
飯田「ここでAボタンを押すと…」
北尾「**ミョオ〜♪**」
飯田「こうやって人間が緑をほしがっているときはですね…」
北尾「この《ホウホウホウファ》って音はなんですか？」
飯田「あ、えーと、これは地面を盛り上げてるんです」
北尾「このゲーム、面白い！**超ヘン**ですね！」
飯田「超ヘンです。次は北尾さんがプレイしてみます？」
北尾「なんか、ダイダラボッチみたいだなあ」
飯田「あ、そうそう、まさに。誰でも、大きくなりたいなあって願望があるじゃないですか。神話とかにも必ず巨人の話が出てくるし、そういう願望を…」
北尾「**ミュ〜ウ**（笑）。コレ、どっちかって言ったら、オジサン向きだなあ（笑）。オジさんにとって、これはうれしい。なにか楽しい。なぜかノンビリと」
飯田「疲れたときにやるゲーム」
北尾「イイかもしれない。ちょうど疲れてたから」

サクサクと巨人を操る北尾氏。初めてとは思えない手さばきで、北尾巨人はすっかり人間たちに協力しているもよう。

飯田「結構人間たちに協力してるんで、人間たちが巨人が来るだけで喜んでハートを出してくれるんですよ」
北尾「あー、いいねー。これはハマる（笑）。なんかね、**癒し系**ですね。今まで癒し系ゲームってなかったでしょ」

ハートがうれしいなあ、オジさんは

飯田「説明しがいがあるなあ（笑）。それにしてもゲームを理解するのがすごい早いですね！ゲームの仕事やってる人にも説明するの結構大変なんですよこれ」
北尾「ハッハッハ。なるほどなるほど。…子供でも、低学年の子のほうが喜ぶかもしれないな」
飯田「鋭いっすねえ」
北尾「低学年と、オジさんだな。オジさんはうれしいなこういうの」
飯田「昨日はちょうど幼児たちにやらせてみたんですけど、幼児はやっぱお菓子のほうが好きみたいで（笑）」
北尾「ほんとは、こういう山の上で、叫べると楽しいな。**ガオ〜**とか」
飯田「ああ、じゃやりましょう。山の上に行ってですねえ、このボタンを押すと叫びます」
北尾「これですか」

画面では、巨人が赤くなっている。

飯田「これ、悪い巨人ですけどね」
北尾「**わー悪い巨人になっちゃったの**（悲しそうに）？これ戻れないの？」
飯田「戻れますよ。一応これで叫び声を上げられると。人のいないとこでやれば大丈夫です」

なぜか赤くなりたがらない北尾さん。赤ではなにもしないままに、速攻で黄色に戻ってプレイを再開。と思った矢庭に「フニャー」という音。どうやら人間を踏みつぶしてしまったらしい。

飯田「大きくなりすぎると、今度は人間を踏んじゃうんですね」
ナレーション「悪を貫き、憎しみで一回りしなければならない」
北尾「ナニ、悪を貫かなくちゃいけないの？」
飯田「どっちでもいいんですけど、今ドクロがついてるんで、ドクロで一周すると早く大きくなれるんです」
北尾「とにかく何やっても大きくなるんだ！」
飯田「一番効率がいいのはですねえ、人々の真ん中に行って、赤くなって脅すといっぱいドクロがもらえるんですよ」
北尾「消えないんですかドクロマークって」
飯田「がんばって消せるんですけど…やっぱハートのほうがいいですか」
北尾「うん。**ハートがうれしい。**悪いのイヤだな」
飯田「僕は赤くさせたいんだけど（笑）」
北尾「なんか持ち上げてみよう。（すっかり夢中になって）**ドシ〜ン、ドシ〜ン。**いやだな、暗いな一人でこういうのやってたら。**ドシン・・ドシ〜ン。**ああ、でもイイかもしんない」
飯田「何にもないところに自分だけの世界を作って人を寄せ付けないみたいなプレイをやる人が結構多いんですよ」
北尾「それは、寂しいな」
飯田「寂しいですね…ちょっと空の色がだんだん…夕暮れが近い。もうすぐ死んでしまいます。赤くなって、Aボタンとか押すとすごいんですよ」
北尾「悪くなっちゃうんでしょ？　おおー（赤い巨人になって地面をたたく）、あ、でも、このほうが楽かもしれない。そうか、飽きてきたら壊せばいいんだ」
飯田「そうそうそう。積み木とおんなじですね」
北尾「あ！　人間踏んじゃった！　もういいや、**踏んじゃえ踏んじゃえ！**」

最後の最後で暴れまわる北尾巨人。さっきまであんなにいい人だったのに…。

北尾「急に悪い人間に」
飯田「目覚めましたね」
北尾「（かわいい声で）**バカヤロ〜ふざけんなよ〜コノヤロ〜**」

かなり大きくなりましたよね。

飯田「…139メートル。かなりデカイ。初めてでここまでいく人はなかなかいないですよ」

しかし人間愛のパラメータが低い。あんなにいいことといっぱいしたのに…。

赤よりも黄色が好き

飯田「やっぱり八郎潟みたいな干潟ができたとか、大きい人がいて天地を創造したっていう昔のお話を聞いて、そういう大きい人になってみたいなっていうのが子どもの頃からあったんですよね。それが30年くらいしてやっとゲームで実現出来たっていう。…北尾さん今おいくつでしたっけ」

北尾「36です」

飯田「じゃなくて（笑）」

北尾「**2メートル**です。中学生くらいになると、もう190ありましたからね。で、中学卒業するくらいになると195」

その頃ってケンカとかもしたんですか？

北尾「しましたよ」

じゃあ、中学くらいのときは赤い巨人だったんですね。

北尾「**赤くなっちゃう**んですよ」

飯田「最初黄色いんですか？」

北尾「そうです、いつもは黄色で優しくしてるんだけど、意味があって、赤くなるんですよ。だれかがだれかをいじめたりすると、急に赤に変身しちゃう」

正義感が強かったんですね！　お相撲のときはどうだったんですか？

北尾「土俵の上にあがるとすぐ赤くなりますから。赤くなると今度は赤くなりすぎちゃってね、皆、逃げちゃうんですよ（笑）。やっぱり、貫こうとするとするから。一回赤くなると、悪いことをやってる人が許せない。だからさっきのように、**自然を大切にするのに肉食ってるからやっつけちゃおう**みたいな（笑）」

横綱といったら、それこそここでドシンがそうであるように神様ですよね！　神様になっちゃうと世間の接し方も変わると思うんですが、世間からの見られ方が変わっちゃうことのプレッシャーはありませんでしたか？　もー、めちゃくちゃしてやろうとか。

北尾「いやでも、逆に今度は悪いことができないんですよ。常にちゃんとしてなきゃいけないっていうのがあるんですね。たとえばふざけて物壊しても、普通の人がやったらそんなに大事にならなくても、横綱がやっちゃうとドクロマークがダーっと増えるみたいな（笑）」

ストレスたまりそーですねー。

北尾「それが意外に、そういうことをしたいっていうストレスがたまらないんですよ。やっぱり人間って**ドクロよりハートのほうが好き**だから」

飯田「4年生くらいの子どもは赤が好きなんですけどね」

北尾「ゴジラみたいな破壊系のとちがって、これはゆったりしてるじゃないですか。緊張感がないぶんオジさんとしては楽しい。**時代は破壊よりも癒し**ですから。わたしはやっぱり赤よりも黄色が好きかな」

誹謗中傷との戦い、とか

北尾「でも、これ、売ったら面白いよ。売れるよ。無いもんこういうゲームって。普通のゲームの感覚じゃないもん。今のゲームって、育成とかバトルとかシミュレーションとか限られたジャンルのものしかないでしょ。昔あった…**『アクアのノート』**でしたっけ」

飯田「それ、ボクですね。作ったの」

北尾「あ、そうなんですか。あれやってたんですよ。ずっと行くと道わかんなくなって帰れなくなっちゃうんだけど」

飯田「すみません（笑）、あれからここまで、ゲームっぽく僕も育ったんですよ。ところで僕は、身長はあんまし大きくないんですけど、ゲーム業界っていう小さなところで『アクアノートの休日』という変わったゲームを作ったことで、ちょっと目立っちゃったんですよ。で、ちょっと目立つと誹謗中傷とかもあるじゃないですか」

北尾「あります、あります。誹謗中傷、異常に多いです（笑）」

飯田「そういうのって、いくら強がってても、夜の暗がりで一人になったときとかに、『くーっ』ときたりしますよね。僕がこのゲームで『ドクロでも大きくなろう』と思ったのは、誹謗中傷もね、飲み込んで」

北尾「なるほど、なるほど」

飯田「ビッグになっていくしかないじゃないかっていう。…誹謗中傷との対決ってどうされてます？」

北尾「深く考えても解決しないから、やっぱり、今流行りの癒しじゃないですけど、結局、なんだろうな…**一番いいのは寝る**とかね」

寝る！　巨人と一緒ですね。

北尾「そうですね。シンプルイズベストって言葉が好きなんですよ」

飯田「で、イヤになったら寝ると（笑）」

北尾「そうそう（笑）変に追い込まないで、常にシンプルでノホホンとしてれば、能天気でいられるかなー、なんつって。やっぱり物事を解決するには寝るしかねえかな。**飯食って寝る**のが一番いい」

飯田「それ、すごい大事ですよね、飯食って寝る。そうか飯食って寝るのかー。オレ、これ今日の収穫だな。これはぜひゲーム作ってる人たちに教えてあげたいですね」

ていうかゲーム作ってる人たちは、普通に毎日寝るようにするところからはじめないと…。

飯田「食って寝ろ、と」

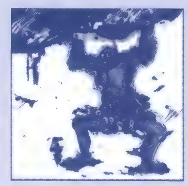
北尾「**食って寝るのが一番**（笑）」

巨人大全 前書き

この本を読んでくださっている皆さんは、もちろん64DD用ソフト『巨人のドシン1』で遊んでいただけたことと思います。十分に楽しんでいらっしゃいますか？　巨人になって、どんどん大きくなったり、大きなものを持ち上げたりするのは、どんな気持ちですか？

この「巨人大全」では、ゲーム『巨人のドシン1』から一歩離れて、神話や伝説、童話、はたまたSF物語などをひも解き、その中で「巨人」が、どのように描かれ、語り継がれ、イメージされてきたかを調査・研究してみたいと思います。このことはただ「巨人」について博学的な知識を得られるということだけではなく『巨人のドシン1』のプレイをより一層楽しみ、ゲームに込められているテーマを探しだすヒントになるかもしれません。

さあ『巨人のドシン1』のゲームコンセプトを初めて知った時のことを思い出してください。誰もが「巨人って、あの巨人？」「どうして巨人なの？」と思ったことでしょう。私はゲーム『巨人のドシン1』について考えてみるために、最初に感じた、あの戸惑いまでさかのぼって「巨人」そのものについて考えてみたいと思います。「巨人」について、全く知らないという人はいないでしょう。「巨人」といったら、誰もがイメージするように、とにかく、あの大きな「巨人」なのです。でも、そんな「巨人」のイメージはいつのまに、私たちのイメージの中に住みついてしまったのでしょう？　一体どうやって？　いつから？



第一章　天地創造の巨人たち

突然ですが、私たちが暮らすこの世界、この地球、はたまたこの宇宙は、いつ、どうやってできたのでしょう？　皆さんも一度はこんな疑問を持って、あれやこれやと思いをめぐらせたことがあるのではないでしょうか。

この普遍的な疑問にたいして古今東西の様々な人々……宗教家や哲学者、科学者など……が時には想像を膨らませ、時には頭脳を凝らして解明し、説明しようとしてきました。しかしそれら先人の試みは、どれもいまだに明快な答えを私たちに示すことはできていませんし、最新の学説はどれも難解すぎて私たちの理解に及びません。

古代の人々は、この疑問を天地創造の神話で説明しようとしました。神話は世界各地でさまざまに語られていますが、複数の神話に非常に似通ったモチーフが現れることがあります。多くの天地創造神話で世界の始まりは混沌として描かれ、一番最初のキャラクターとして登場するのは神や巨人です。

それでは、いくつか巨人の登場する天地創造の神話をあげていきましょう。

日本

まずは私たちの暮らす国、日本の神話からです。日本の神話時代のできごとは、八世紀に編纂された『日本書紀』『古事記』といった書物に記されています。『日本書紀』では神は、天地が分かれず渾沌として、水の上にうかぶ油、あるいは雲のようであった状態から生まれたとされています。神は次々と産まれ、最後にイザナギ、イザナミが産まれます。イザナギとイザナミは夫婦となりイザナミは日本のすべての島々と国土の素となるものを産みます。国土のすべてを産むくらいですから、それだけでも巨大であることが容易に想像できますね。

また、イザナミは国土だけでなく多くの子供を産みましたが、その中の一人ククノチは、未だ低く垂れ籠めていた天空を両手で支えて立ち上がり、高くしたといわれています。ですから、ククノチは天まで届くほどの身長があったということになります。

イザナギはイザナミが亡くなったあと、ひとりで国造りを続けます。イザナミが産んだ神々は各地に存在の痕跡を残し、また、人間の祖先であるとされました。

沖縄

イザナギとイザナミによる国生みの神話に含まれていない沖縄には、日本と異なった天地創造神話が伝わっています。まず、天地の始まりに日の大神（太陽神）がいて、天から下界を見下ろすと、波間に漂う一本の縄のようなものがあったとされています。日の大神は女神アマミキヨ、男神シネリキヨを呼び、ここに国を造ることを命じました。アマミキヨとシネリキヨは土や草木を運んだり、漂う島々を串刺しにして固定したと言われています。

しかし、この頃はまだ天と地はくっついて離れていなかったようです。そのため人々は蛙のように這って歩いていたそうです。これを哀れに思ったアーマンチューがどこからかやってきて、固い岩を足場にして両手で天を支えて立ち上がり、天を高く押し上げました。それから人間は立って歩けるようになったそうです。そのときのアーマンチューの足跡とされるものが、那覇のユーチサキや宜野座の山に現在でも残っていると言われています。アーマンチューは天から降りてきたとも、唐（中国）から移住してきたとも言われていますが、はっきりしません。また、彼は渡名喜島の近くにある無人島を引き寄せようとしたときに足を踏み外し、海にはまって死んだという言い伝えもあります。

みなさんはもうお気づきだと思いますが、アーマンチューが天を持ち上げた伝説は、日本神話の中のククノチの伝説とそっくりです。これ以外にもアジア各地やミクロネシアやポリネシア、メラネシアといった太平洋の島々にも類似した伝説が存在あるようです。

朝鮮

次は日本のお隣、朝鮮の民話を紹介しましょう。

世界のはじめ、天と地は父と母のように仲が良くて、今のように遠く離れてはいなかったそうです。そのため、動物や人間たちは狭くて、苦しくて、はあはあぜいぜいしていました。あるときのことです。雷が轟くと、途方もなくでかい大男がむくむくと立ち上がり「ウング、ウング、ウング」と唸りながら天を肩に担いで、どこまでも高くさしあげたのです。人間は大男の勇気を讃え、心から祝ったそうです。しかし、天は重かったのです。ひとつの肩で天を支えるのはとても苦しかったので、大男はもう一方の肩にどっこいしょと担ぎ直したのです。すると地上では地震や洪水で大騒ぎとなりました。そのうち大男も慣れてきて、地震は少なくなりました。この神話では、世界の終わりには、天と地がふたたび近づいてくることになっています。このとき、大男が天を支えていることを忘れていなかった人々だけが生き残り、もういちど新しい世界をつくるということです。

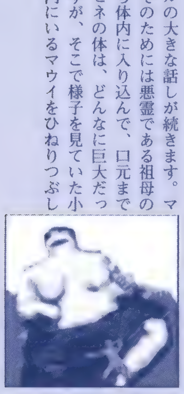
もうひとつ、朝鮮に伝わる天地創造の伝説を紹介しましょう。

昔、地上が見渡すかぎりの泥の海だった頃、天の上には天の王様とその一族が住んでいました。ある日お姫様が大切な指輪を落としてしまい、指輪は遥かに遠い地上の泥の海に沈んでしまいました。王様はひとりの大将に指輪探しを命じました。この大将は泥の海をかき回し、泥をつかんでは放り投げました。やがて、泥が積みあがった場所が固まり山になり、掘ったところは海、なでたところは平原、指でかいたところは川になったということですから、この大将も相当な大男であったことでしょう。

太平洋の島々

太平洋に浮かぶたくさんの島々と、住民を造ったとされている創造神に、マウイがいます。彼は黄泉の国の女神ヒネ・ヌイ・テ・ポの娘タランガを母として生まれました。マウイは逞しい美青年だったそうです。この頃、この世は一面暗い海に覆われていましたが、マウイは毎日闇夜が続いていることに退屈して、大海原から天空を持ち上げ、そこに星々を貼りつけました。彼は次に太陽をロープで縛り付け、魔法のこん棒で殴りつけると、もっとゆっくり一日が過ぎるように言い付けて、承知させました。なんとも乱暴な話しですが、マウイの傍若無人ぶりはまだまだ発揮されます。マウイは自分の血を餌にして巨大な魚を釣り上げます。マウイの兄弟たちが、その魚を横取りしようとしますが、魚が激しく暴れて兄弟たちのカヌーを転覆させ、彼ら溺れ死にました。その後魚は最初の陸地に姿を変えます。

これだけでもスケールの大きな話しですが、さらに呆れてしまうほどスケールの大きな話しが続きます。マウイは地上すべての生物を造り出したあと、永遠の生命を得ようとしますが、そのためには悪霊である祖母のヒネ・ヌイ・テ・ポを殺さなければなりません。その方法は、ヒネの下半身から体内に入り込んで、口元まで一気に突き抜けるというものでした。マウイが体内にもぐりこめるほどというヒネの体は、どんなに巨大だったことでしょう！　それはともかく、マウイはヒネの体内にうまく忍び込みますが、そこで様子を見ていた小鳥たちがあっはっは、と笑い始めてしまいます。これで目を覚ましたヒネは体内にいるマウイをひねりつぶしてしまったのです。



ギリシア神話

世界中で一番良く知られている神話は、ギリシア神話かもしれません。ギリシア神話において、天地創造は“まず原初にカオス（混沌）が生じた”と始まります。そして次々とガイア（大地）、タルタロス（冥界）、エロス（愛）が生まれます。この四つはどれも概念的な言葉ですが、それと同時に人格（と言っていいのかわかりませんが）を持った神でもあります。ガイアはまず自分と同じ大きさのウラノス（天）を産み、さらにガイアとウラノスの間には数多くの子供が産まれます。このカップル間に産まれた子供はキュクロプス族、ヘカトンケイル族、ティターン族の三種族に分類でき、いずれも巨人です。

キュクロポスは英名ではサイクロプスと呼ばれます。彼らは一つ目の巨人族で、優れた鍛冶、造船、建築技術を持っていました。彼らはシシリア島に住んでいましたが、長い年月を経て、牧畜しかできない狂暴な種族になってしまいました。人間を好んで食べます。

ヘカトンケイル族は100の腕と50の頭を持つ巨人でした。キュクロポス族とヘカトンケイル族は恐ろしい姿をしていたため、父であるウラノスによって冥界に閉じ込められてしまいます。

ティターン族はもっとも人間に近い姿をした巨人で、彼らがギリシア神話最初の十二神として知られています。その末っ子にクロノスがいます。

彼らの母・ガイアは、我が子供であるキュクロポス族とヘカトンケイル族を冥界に閉じ込めてしまったウラノスを苦しめようと、ティターン族の末っ子・クロノスに計略を授けます。クロノスはウラノスを待ち伏せし、大きな鎌でウラノスの男性自身を刈り取ります（ひゃあー!）。そのときほとばしり散った血を大地が受け止めます。そこから、エリニュスという女神と、きらめく鎧をつけ長い槍を持った巨人であるギガースが産まれました。ギガースの上半身は毛深く、足は蛇のようにうねり、足の先はトカゲの頭になっていました。彼の名、ギガースは英語のジャイアント（巨人）の語源となっています。

この他、ギリシア神話にはタロス、アルゴスといった巨人も登場します。タロスはダイダロスがクレタ島の番人としてミノス王のために制作した巨人です。アルゴスはゼウスの孫と言われていますが、体中に百もの目があります。

さて、というわけで結局のところギリシア神話に登場する神々は、ほとんどが呆れるほどスケールの大きい巨人だということがわかります。彼らは人間そっちのけで、神同士の戦いを延々と続けます。この戦いの歴史こそギリシア神話の中身なのですが、そのことを語り続けるとあまりにもキリがないので、このあたりまでにとどめておきましょう。

北欧

ヨーロッパの中でもスカンジナビア地方をはじめとする北欧は、古代からギリシア神話とは違う独自の創造神話を持っていて、ここでも巨人は重要な役割を果たします。

北欧神話によると、大地も海も空も無かった大昔、世界の中心にギンヌンガという大きな空洞があり、厳しい寒気のため、空洞のふちに氷が盛り上がっていました。一方、南の方角には灼熱の世界があり、ここから吹き付ける熱風で滴り落ちた氷のしずくに生命が宿り原始の巨人、ユミールになったと言われています。

このユミールのわきの下から男女の巨人が産まれ、巨人族が増えていきます。また両足の交わりからは六つ頭の巨人が産まれました。これらの巨人族をヨトゥン（霜の巨人）と呼びます。

また、氷のしずくからは雄牛が産まれていて、この雄牛が氷の固まりを舐めているうちに、その中から神が現れます。この神は巨人族の娘と結婚します。神の孫にあたるオーディンら三人は力を合わせてユミールを倒します。ユミールの地は海になり、肉は大地に、骨は岩に、髪は木に、脳は雲に、頭蓋骨は天となります。

さて、駆け足でいくつかの神話を紹介してきましたが、それぞれの神話はかなり割愛させてもらった部分がありますし、世界各地にはまだまだいくつもの巨人の登場する天地創造神話が存在することでしょう。しかし、それらの神話を全て網羅しようとするとこの『巨人大全』は、あまりにも膨れあがってしまい、いつまでも完結しないことになってしまうでしょう。ですからここではひとまず先に進むことにしましょう。

北欧神話のヨトゥンたちは、その後も生き長らえ、スウェーデンやフィンランドなどの民間伝承に多く登場することになります。ですから次章で扱う題材は、神話時代より後の伝説や民話の時代に移行します。そこでの主人公たちは、神々ではなく人間です。果たしてそこで、巨人たちはどんな役割を担い、どんな活躍を見せてくれるのでしょうか!

第二章 消えゆく巨人

神話のなかで巨人は偉大な役割を果たしていましたね。なんてったって、すべてがごちゃごちゃの混乱状態から、この世界を創り出したのですから! これらの神話で知るかぎり、巨人=神と言ってもいいような気がします。

そうです。確かに巨人は元もと、神と同じ出自を持っていました。しかし、神同士が互いの存亡を賭けて戦った結果、勝者は神として残り、敗者は失墜し巨人と見なされるようになったとは考えられないでしょうか。

ギリシア神話のアトラスは背中に世界全体を担がされるだけとなりましたし、サイクロプスも神の一族であったにも係わらず、知能は退化し残虐な性質残すだけの一つ目巨人になり果ててしまいました。そんな彼らが暮らしている地域（現在のシチリア島）に人間は寄りつきませんでした。

北欧神話でも巨人族は神との戦いに破れます。わずかに“山の巨人”と呼ばれる種族に生き残った巨人もいましたが、彼らはヨートゥンハイムと呼ばれる辺境に追いやられてしまいます。そして全世界が焼き尽くされるとされているラグナロク（最終戦争）で、神に雪辱を果たそうと考えて、身を潜めています。ラグナロクはすで終わったとも、現在より先の未来に行われるとも言われています。

このように各地で事情は違えど、おおかたの巨人たちはこの地上に人間たちが闊歩するようになった頃には、辺境の地に身を潜めてしまい、なかなか姿を見ることはできなくなってしまっていたようです。しかし、目立たなくなったとはいえ、その身体は度を越して巨大ですから、出現した場合には目撃者に大きなインパクトを残したはずです。大昔から人々の間で語り継がれてきた民話には、そんな巨人の目撃談が数多く残されています。やはり、世界各地に巨人の登場する民話が残っていますが、今回はヨーロッパのものを中心に紹介していきましょう。

巨人に関するさまざまな事柄のなかで、巨人がどれほど大きいか、という話題はもっとも語られているところです。

ドイツには交通の邪魔になっている巨人のウンコを片付けるのに七年かかったとか、人間がトンネルだと思ってくぐったところが巨人の鼻の穴だったという民話が伝わっています。フィンランドでは、まだ三歳の男の子の巨人が森の一本道を巨人が寝そべって塞いでいて、人間がそこを通るときは、ひざを立てた下をくぐらなければならなかったという民話が残っています。三歳の巨人ですらこの大きさです。そのお父さんやお母さんは、どんなに大きかったことでしょう!

さて、これだけ大きい巨人が何か行動をおこしたとしたら……大変な事態になるとは思いませんか? 巨人にとっては、ちょっとしたことでも、小さな人間たちにとっては一大事に違いありません。なにしろ巨人が歩けば、その足跡は巨大な窪地になってしまうのです。そこに水が溜れば沼や湖になってしまうほどです。ただ歩いただけで、そんな具合です。巨人の行動はとっても気紛れですから、何がおこるかわかりません。実際、巨人によってつくられたといわれている地形が世界各地に残っています。

特に北欧のフィンランド西南部にはそんな場所が多く、ソリから転がり落ちた巨人のおかみさんの涙が溜ってできたアッコ湖や、息子が溺れた湖を埋めようとして巨人の老夫婦が砂を運び、途中でこぼしてしまってできた山などが知られています。

人々は、雄大な自然の景色を見たときに、それを造り出した者が巨大な体躯を持った巨人であったと考えなければ、目の前にある景色が存在することを説明できなかったのでしょう。そういう意味では、これらの巨人は前章で世界や大地を造り出した神々に近い存在として語られていると言えます。ただ、巨人たちは決して意図的にこういった地形や建造物を造り出したわけではなく、なんとも間抜けな理由だったり、偶然だったりするのですが。

また、自然造形物だけではなく、ストーンヘンジなどで有名な巨石文化の遺跡も、巨人によって建造されたと言われている場合があります。巨石でできた遺跡が多いイギリス南部のコンウォール、デボン、サマセット地方には巨人の伝説が数多く残っています。

さて、巨人たちの行動に人間が巻き込まれてしまうこともあります。フィンランドのカイトゥリ村では巨人が投げた岩石の下敷きになってしまうお百姓さんと牛のエピソードが残っています。

「巨人のおもちゃ」と呼ばれるタイプのエピソードもヨーロッパ各地に分布しています。巨人の女の子が、おもちゃにするための石を集めていると、その中に人間が紛れています。彼女は、それが何なのかわからず、父さん巨人に見せます。父さん巨人は娘をたしなめて、拾った場所に帰してくるように言います。

スウェーデンにも、若い人間の娘を美しい宝物と思い込み、住みかに持ち帰った巨人が母親巨人にたしなめられ、もとの場所に連れ戻すという民話があります。しかし、この民話は、美しい娘が連れ去られたことに絶望した恋人が自害するという悲しい結末となっています。

巨人によって人々が連れ去られるエピソードは、他にも沢山ありますが、たいてい人間はひどい目にあいます。捕まった人間は巨人の宮殿の食料貯蔵庫に閉じ込められ、食べられてしまう日を待つしかないのです。巨人の頭のしらみとりで一生を終える場合もあります。

しかしなかには、運のいい人々もいます。巨人が背中にしょって歩いている大きな袋がビリビリッと破れると、中からお金持ちの人間がこぼれおちてきた、というエピソードが残っている村もあります。この村は、大金持ちの屋敷ばかり建っているそうです。

巨人に悪意があるにしろ、ないにしろ、人間にとって巨人はなるべく出会いたくない相手といえるでしょう。でも、運悪く巨人と遭遇してしまった場合、あるいは捕まってしまった場合はどうすればいいのでしょう？

幸いなことに、どんな巨人にもどこか弱点がありますから、その弱点をつけばいいのです。たいていの場合、巨人の弱点は、頭が弱いところにあります。

機転をきかせて、巨人を追い払うタイプの民話には、大きくわけてふたつのパターンがあります。ひとつは、人里目指してはるばるやってくる途中の巨人に、人里はまだまだ先だと嘘を教えて、あきらめさせるパターンです。もうひとつは、石を粉々の砂のように砕いて力を誇示する巨人の目の前で、人間がチーズを握り潰してみせ、石から水を絞り出せるようにみせかけるというものです。

巨人の弱点は、頭が弱いばかりではありません。体の一部分がウィークポイントになっていて、そこを討たれて死ぬ巨人が多いのです。巨人のウィークポイントは眉間であることが多いようです。これは、巨人の知能が低いことを象徴しているともいわれています。また、踵などの体の末端が弱点である場合もあります。これは、神経の鈍さを象徴しているようにも思われますし、体格的に人間の手が届きやすい場所でもあるため、攻撃されやすいという理由もあるかもしれません。

また、エネルギーの源が体とは別の場所にあるという例は、巨人に限らず怪物退治の伝説にはよくあるパターンです。その場合、巨人を倒したい者は、エネルギーの源を求めて旅に出ることになります。

この他にも、意外なことが弱点になっている巨人がいます。その弱点とは、人間に名前を知られてしまうことです。このパターンの民話をひとつ紹介しましょう。

二人の巨人が教会の無い村にやってきて、牧師の命とひきかえに教会を建ててやろうと申し出ます。しかし、もし教会ができあがるまでに巨人たちの名前がわかれば、無償にしてやろうというのです。村人たちは、これは得な話だということで教会を建ててもらうことにします。教会が完成直前になっても、村人は誰も巨人の名前がわかりません。二人の巨人は決して名前を呼び合わないからです。教会完成の前日に途方に暮れた牧師が森に入っていくと、そこで偶然巨人が名前を呼び合って歌っているのを聞きます。翌日、牧師が巨人の名を呼ぶと巨人は大変悔しがりながら、カラスに姿を変えて飛び去ってしまいます。

次第に智恵をつけてきた人間にとって、巨人はもはや恐れられるばかりの存在ではなくなってきたのでしょうか。やがて巨人のなかには、人間の英雄によって退治されてしまう者もでてきます。それだけでなく、英雄の忠実な部下となって従う場合もあります。どちらにしても、巨人を屈服させることが、英雄の名をあげるためには効果的であることに違いありません。

イングランドの伝説で有名な円卓の騎士アーサー王も、巨人と戦ったことのある英雄の一人です。アーザー王は身長3.5メートルの巨人・コーラングやローマ皇帝ルキウス配下の50人の巨人と戦って、彼らを滅ぼしたこともあります。

さすがのアーサー王もてこずった相手は、フランスの聖ミカエル山の巨人です。この巨人は7年間人間の子供を食べ続けたので、あたりに子供がいなくなっていました。また、ブルターニュ王の奥方をさらって手ごめにし、へそまで引き裂いて殺してしまったりと、やりたい放題です。アーサーが駆けつけたときには、12人の赤子を串刺しにし、3人の人間の娘に焼かせているところでした。アーサーはこれを見て怒りにかられ、巨人を挑発します。アーサーは冠をはじき飛ばされますが、剣で巨人のイチモツと腹をえぐります。このとき、戦いの形勢は五分五分でしたが、間一髪アーサーの部下が駆けつけ、なんとか巨人を倒すことができます。この巨人は悪魔の化身だったので、もし戦いの間、3人の娘が神に祈っていなければアーサーの命は無かったかもしれません。

神への祈りが巨人を倒す大切な要素となっていることは、巨人の登場するエピソードをについて考えるとき、重要なことかもしれません。

旧約聖書では、ダビデが、イスラエル軍が恐れていた巨人・ゴリヤテを倒します。「生ける神の御名にかけてお前と戦う」ダビデは、そう言ってゴリヤテと戦います。羊飼いの少年でしかなかったダビデがゴリヤテを倒せたのは、神への信仰心の強さのためと説明されます。

また、ロシアの英雄の中でも最高の勇士と言われているイリヤ・ムウロメツは、巨人スヴャトゴルと兄弟の契りを交わし、ロシア正教のために戦いつづけます。

後の世になると、英雄と呼ばれる人物以外にも、巨人を倒してしまう者がでてきます。イギリスの民話「ジャックと豆の木」では、少年が巨人を退治してしまいます。フランスの民話でも熊に育てられたジャックという少年が、巨人の宮殿に乗り込んでいき数々の勇気と幸運で巨人を倒すエピソードがあります。これらのエピソードは現代でもポピュラーな童話として子供たちに親しまれています。

こうなってくると、巨人の威厳もどこへやら、世界は人間たちの天下となっていきます。身近な場所に人間が暮らしはじめただけで、すたこらさっさと逃げ出す巨人まで出てくるのです。こんな民話もあります。



巨人は、ある日突然「カーン、カーン」という教会の鐘の音を聞き、大慌てしてしまいます。巨人は人間たちが森の側に住みはじめたことを知らなかったのです。「なんだ、あの恐ろしい音は！　俺の上着はどこだ？　俺の帽子、俺の子の揺りかごはどこだあ～」巨人は、あわてて森から逃げ出していきます。

この民話ではキリスト教会の鐘の音が、人間の威信の現れとして描かれていることがわかります。ときには英雄に、ときには名もない庶民たちによって退治されていく巨人たちの姿は、主流文化に追いやられ滅び去っていく異端の者たちの姿を象徴しているのかもしれません。

なかには、人間と仲良くしようとする巨人もいました。イギリスのカーンガルバの巨人は、他の巨人たちから人間を守っていたと言われています。ある日、人間の若者とボール遊びをしていたカーンガルバの巨人は、あんまり楽しかったものですから「また明日遊ぼうよ」と、若者の頭を軽く叩きます。しかし、その若者はばったりと倒れて死んでしまいます。「おお、何故お前の頭は、そんなにも柔らかいのだ」と巨人は嘆き悲しみ、数カ月後に苦しみの余り死んでしまいます。カーンガルバには、巨人が寂しそうに腰掛けていた巨大な石が現在でも残っています。このように巨人と人間のコミュニケーションは失敗しつづけるのです。

今回紹介した「巨人のおもちゃ」のパターンをもつ民話には、父親巨人が人間について、このように語るものもあります。「わしら、巨人が、この世界からいなくなったあとでも、ずっと生きていく、いきものだよ」

この父親巨人は、なぜ、このようなセリフを言ったのでしょうか？　父親巨人は、自分たち巨人族の行く末を知っていたとでもいうのでしょうか？

教会の鐘の音に耐えられなくなった巨人のなかには、海の沖にある島に移り住んだ巨人もいました。あるときその島の沿岸で、船が遭難し人間が漂着しました。彼らは巨人に出会いますが、巨人はもう年老いて目が見えませんでした。「お前の手をこちらに出せ。人間には、まだ暖かい血が流れているか確かめよう」。巨人の手を触る勇気がなかったその男は、たき火から真っ赤に焼けた鉄の棒を差し出しました。「うーむ、人間にはまだ暖かい血が流れているわい」と巨人はいいます。

人間たちに追いやられるようにして姿を消してしまった巨人たち。それでもこんな風に遠いどこかで、かつて人間のそばで暮らしていた時代を、巨人は懐かしんでいるかもしれません。

第三章 巨人に魅せられた人々

ここまで「巨人大全」では、神話や伝説、民話の中に登場する巨人たちを紹介してきました。

しかし私たち現代人は、大地を支えているのは巨人ではなく、地球は宇宙に浮かんだ球体であることを知っています。また、地球上に様々な地形が存在するのも、巨人の創意による造形などではなく、長年にわたる地殻変動の末であることも知っています。

巨人のような大きな生物が実在することなどありえないことを、合理的に説明できる人もいるでしょう。現代人であるならばほとんどの人が、現在はもちろん、過去のどの時代にさえも巨人なんて存在したことはなかった、と明言することをためらわないのではないでしょうか？

神話や民話に登場する巨人は、正確な科学的知識を持っていなかった昔の人々による想像の産物であるとするのが、一番納得しやすい考え方でしょう。しかし、こうした物語を語ったり聞いたりしたとき、当時の人々がどのような気持ちになったかを考えてみることはよいかもしれません。見たこともないはずの巨人の存在を信じ、あたかも実際の出来事であったかのように、巨人の登場する神話や民話を語り継ぐことができたのはどうしてなのでしょう？　なかには巨人の存在や神話・民話の信憑性を疑う人はいなかったのでしょうか？　一体どの程度、こういった話を信じていたのでしょう？　それとも、ちっとも信じていなかったのでしょうか。

民話において、巨人たちは人里離れた地域に暮らし、人を食べ、美しい娘をかしずかせていました。その傍若無人なふるまいは、常に人々の迷惑となっていました。そのような行為が人間としての規範や道徳を打ち破る行為であることを、巨人はその並外れた巨大な体躯で暗示しているのかもしれません。

そして、そういった不道徳な巨人は、人間として最も理想的なモデルである英雄によって倒されるのです。こういった民話は、人々にどのような心理的影響を及ぼしたでしょうか？　道徳教育的な効果があったのかもしれません。

おそらく中世ヨーロッパの人々は、かなり真剣に巨人が存在している、あるいは存在していたことを信じていたようです。なぜなら、旧約聖書の中に巨人が登場するからです。旧約聖書の『創世記』には「当時もその後も、地上には巨人たちがいた。これは、神の子らが人の娘たちのところに入って産ませた者であり、大昔の英雄であった」とあります。その後、あの有名なノアの洪水によって、この巨人たちのほとんどが洗い流されてしまったので、今では巨人が存在しないのだ、というのです。

旧約聖書にそう記されている以上、巨人が存在したことを疑うことは、キリスト教の教えを疑うことになるのです。中世ヨーロッパの人々にとってはキリスト教会の権威は絶対ですから、旧約聖書に書いてあることがちょっと変だなあと思っても、何が何でも巨人が存在していたことを信じようとしたことでしょう。

といっても旧約聖書中で巨人について書かれている一文は、非常に簡単なものだったので、巨人がどのように存在したかについては様々な解釈がなされました。そのような巨人についての研究は当時「巨人学」と呼ばれ、とても重要な学問のひとつでした。

「巨人学」のなかには、昔、すべての人間が巨人であったとする説もありました。1718年のアンリオンの説では、一番最初の人間であるアダムとイブの身長は約40メートルほどだったとし、アダムとイブの原罪（禁断の果実を食べてしまったという有名なエピソード）以来、その罰として人間は身長が代々低くなりつづけたとされます。身長の低下はイエス・キリストの誕生により罰が許されるまで続きます。この説があったからというわけではなく、一般的な話としても中世の人々は、子の身長は親より高くならないと考えていたようです（現在とは逆ですね）。

さて、「巨人学」の学者たちが、巨人の存在を証明する拠り所としたのは、時折地中か掘り出されることのあった巨大な化石です。当時、ヨーロッパの地上には象も鯨もいませんでしたし、太古の昔に恐竜やマンモスのような巨大動物がいたことなどには考えも及びませんでしたから、これらの化石は、どんなものであれ、ノアの洪水以前に存在していた巨人の骨だと考えられたのです。地中から掘り出された化石は巨人の化石と称され、教会や博物館に保管されたり、王のコレクションとなったり、ときには見せ物として人気をよんだりしました。



しかし、次第に自然科学が発達していくに従って、これらの化石はマンモスや恐竜、鯨の化石であることが判明していきます。これらの事実は頑なにキリスト教を信じる人々には受け入れ難いことでした。

16世紀から19世紀は、自然科学者たちと巨人学者によって激しい論争が行われた時代です。その頃のヨーロッパ社会はカトリック教会支配の時代であった中世が終わり、大航海時代、ルネサンス、宗教改革を経て近代社会へと変遷していく時代でした。人々は世界について、より多くの正しい知識を得るようになっていきます。

巨人学者と自然科学者の論争については年表を別に作成したのでご参考ください。

中世以降、巨人たちがもっとも生き生きと活躍する場になったのは、もはや神話や伝説、民話といったものの中ではなく、文学作品の中でした。

フランスの学者フランソワ・ラブレーは中世の伝説物語『巨人ガルガンチュワ大年代記』を真似て1532年に『第二の書パンタグリュエル物語』、1534年に『第一の書ガルガンチュワ物語』を執筆、出版します。

この物語は中世ヨーロッパに存在する架空の国“ユートピー”の王、ガルガンチュアとその息子パンタグリュエルの活躍を、風刺をまじえながらおもしろおかしく描いて、当時のフランス民衆に大好評を博しました。

ガルガンチュアは生まれたときから桁外れに大きく、賢い子でした。ガルガンチュアは成長するとパリへ留学し、あらゆる学問や武術、スポーツ、芸術をたしなみます。後に隣国からの侵略を受けた祖国を守るため国に戻ったガルガンチュアは、その健全な精神と肉体で、横暴な専制君主や愚かな聖職者たちの欺瞞をあばいていきます。

こういったストーリーのため『ガルガンチュア物語』は、カトリック教会から禁書にされてしまいます。しかし健全な肉体と精神の象徴であるガルガンチュアは人間賛美の物語としてルネッサンスの気風にはぴったりとあったものでした。

大航海時代の風潮も、巨人の登場する物語に大きな影響を与えました。この時代の数々の冒険家たちの偉業によって、人々は世界の果てをアトラスという大巨人が支えていることなどないという正しい知識を得るようになりましたが、彼らの旅の報告には多くの不思議な出来事が含まれていたことも事実です。

1519年に世界一周の旅に出たマゼランに同行したピガフェッタは、パタゴニアで巨人に出会ったことを報告しています。ピガフェッタたちヨーロッパ人は、その巨人の腰までしか背が届かなかったそうです。もっとも、この話は原住民の大男と出会ったことを誇張して表現したのでは、とも思われますが……。何にしても、この時代の人々はまだ、世界のどこかに巨人地方とでもいうべき、巨人ばかりが暮らす土地があるのかもしれないと考えていたのです。

幾多の冒険者たちの書いた旅行記が、人々の夢をかきたてました。そんな旅行記の形式を借りたひとつの空想物語が1726年に出版されました。「巨人大全」読者の皆さんにもお馴染みであろう『ガリヴァー』です。

船乗りである主人公・ガリヴァーが漂流の末、リリパット（小人国）、次にブロブディンナグ（大人国）に流れ着くエピソードは現代でもあまりにも有名です。ガリヴァーはブロブディンナグで、自分が小人として扱われると、逆にリリパットで巨人として扱われていたころのことを思い出し、次のように述懐します。

「哲学者の説によれば、大きいとか小さいとかは、要するに比較の問題だそうだが、たしかにそのとおりだ。ひょっとすると、あのリリパット人にしても、運命のいたずらで、ちょうどわたしが彼らを発見したように、自分たちより小さい人間の住んでいる国を発見しないとはかぎらない。反対に、この巨大な人種にしたところで、どこかまだ発見されていない世界の果てで、今のわたしと同じように、くらべものにならないほど巨大な人間に出会うようなことがぜったいにないとは、いえないだろう」（『ガリヴァー旅行記』J・スウィフト作／坂井晴彦訳）

また、ガリヴァーは、ブロブディンナグの人々の肌を見て、なんとシミだらけ穴だらけで醜いのだろうと思いますが、リリパットではガリヴァー自身がそのように見られていたことも思い出します。

このように『ガリヴァー』はリリパットやブロブディンナグの人々の身長差を描くことで、物事に対する相対的な視点を物語に持ち込んでいます。

18世紀にはフランスのヴォルテールによって『ガリヴァー』を参考にした物語『ミクロメガス』が書かれています。

シリウス星系の住人である若者・ミクロメガスは身長が約39キロメートルもあります。彼は宇宙を旅し、やがて土星へやってきます。土星で彼は身長1949メートルの小人と出会います。意気投合した二人は地球へやってきますが、地球の人間は小さすぎて彼らの目では直接見ることができず、レンズを利用してようやく地球人の姿を確認します。すると地球人は優れた測量技術でミクロメガスたちの身長を計測しています。ミクロメガスは地球人の賢さに驚き、地球人に次のような質問をしてみます。精神とは何か？　物質とは何か？　しかし、地球人はこの質問には満足に答えられませんでした。ただ、一人の者がこのように答えます。「私は何一つ断言しようとは思わないので、この世界では我々が思っているより遥かに多くの事柄が可能なのだと、喜んで信じております」（『ミクロメガス』ヴォルテール 川口顕弘訳）ミクロメガスは、この者をまったく愚かだとは思わず、にっこり笑います。

ものごとは絶対的な尺度ではかれるものではない、ということが書かれた『ミクロメガス』のなかには、はっきりと神への信仰を批判するセリフも含まれています。

これらの文学作品をみてわかるように、巨人が物語中でどのような役目を果たしているのかということは、時代の移り変わりとともに変化していったのです。

そういえば、自然科学者と巨人学者の論争は、その後どうなったのでしょうか？ ―巨人学者vs自然科学者論争年表― を見てください。このなかで、巨人学者たちを特に不利な状況に追い込んだのは、ロンドンの自然科学者サー・ハンス・スローンが1728年に発表した論文『紀要』です。彼は、これまで巨人の骨とされてきた各地の展示物のほとんどが鯨や象などの化石であることを証明していきます。19世紀になってからは、古生物学や進化論が発達し、太古の地球には多くの絶滅した動物種がいたことがわかってきます。キュヴィエ男爵の著書『化石』では、いくつかの巨人の骨が実際には恐竜の化石だったことを証明しています。

金儲けをたくらむ人によって、巨人の骨と偽って公開された化石もあります。1613年にフランス国王・ルイ13世の目にも触れることになった、巨人テウトボックスの遺骨は、外科医マズュイエの完全なつくり話だったことが翌年に発覚します。彼はテウトボックスの墓を自分でつくって、地元の石工たちに嘘の証言をさせたのでした。

また、1869年、ニューヨークのカーディフで発見された身長3.2メートルの石化した巨人は見せ物として大好評になり、5万人以上の人々が見物しました。しかし、この巨人を石膏で複製して見せ物にするライバル業者が現れ、巨人を見せ物にする権利を争って裁判まで行われることになります。しかし裁判所は、そもそも最初の石化した巨人が本物であるという証明がされないと判決を下さないことにしました。後になって、この石化した巨人は、もともと人々をペテンにかけるために彫刻家によって制作された物だったことがわかります。

そんなこんなで、巨人の威厳もすっかり失われ、存在することを信じる人々もすっかり少なくなってしまいましたが、ヒマラヤのイエティ（雪男）やアメリカのビッグフットのような巨人ともいえる怪物たちの不思議な噂話は現在でも人々の話題になることがありますし、娯楽作品の中は今日でも多くの巨人たちを見ることができます。

第四章 日本の巨人伝説



前回の「巨人大全」はヨーロッパの話題に偏っていましたので、今回は日本の巨人の紹介をしましょう。

日本にもたくさんの巨人民話が残っていますが、その中でもダイダラボッチは最も知名度の高い巨人といえるでしょう。皆さんのなかにも、子供の頃に童話や絵本、教科書などで読んだことがあるのを覚えている人もいるのではないでしょうか。

ダイダラボッチ伝説は関東を中心に広域にわたって数多く分布しています。大体、以下のようなものです。

ダイダラボッチの歩いた足跡が窪んだところに雨水が溜ったり、水が湧いたりして池や沼になるパターン。湖を掘る場合もありますし、掘った上で海を埋め立てたり、山をつくることもあります。ダイダラボッチが小便をすれば、流れたあとがになり、大便をした場所は肥沃な土地になり農作物がよく収穫できるようになることもあります。

山をつくる場合にはダイダラボッチが意図的につくる場合と偶然できてしまう場合があります。富士山ほどの高い山は意図的に土を盛ったと思われますが、他の低い山の場合、土をもっこ（棒の両端にかごをぶらさげた天秤のような道具）で運んでいる途中、棒が折れたために、その場所に山ができたとか、下駄や足の指の間にはさまった土がこぼれてできたというパターンがあります。

頂上が平らな山の場合、最後の一盛りを盛る直前に朝がきて間に合わなかった（昼間は体が溶けてしまうという言い伝えもあります）とか、腰をかけたからだとか、またごうとしたとき睾丸がひっかかって削れたとか言われます。山に腰掛けて何をしていたかというと、何キロも離れた海や川などで足を洗ったり、お弁当の握り飯を食べたりといった具合です。

ダイダラボッチにちなんで名付けられた土地名も、各地に残っています。例えば「洗足」や「ダイラ淵」といったような土地名のある場所はダイダラボッチ伝説が残っている可能性が高いでしょう。また、東京杉並区には「代田橋」という駅もありますが、この地名の由来は、昔そこにダイダラボッチが架けた橋があったからだということです。

さて、ダイダラボッチは、どうして山をつくったり、湖を掘ったり、海を埋め立てたりしたのでしょう？ 一体彼は何者で、どこからやってきたのでしょう？

ダイダラボッチの民話がもっとも多く残っている千葉県では、ダイダラボッチは東京湾を跨いでやってきたと言われています。そして、向こうに見える富士山を、どういうわけかとても気に入ってしまったようで、近くに引き寄せようとして藤つるで引っ張りますが、藤つるはダイダラボッチの髪の毛より細くて、ちぎれてしまい、失敗します。怒ったダイダラボッチは神奈川県相模原付近にまで手を伸ばし、藤つるをすべて引き抜いてしまいます。それ以来、相模原台地には藤つるが生えなくなったといいます。

では、ダイダラボッチがやってきた東京湾の向かい側、神奈川県やその隣の静岡県には、どのような巨人伝説が残っているでしょう？ ここでもデエラボッチやダイラボウなど呼び名に変化があるものの、ダイダラボッチと同一と思われる巨人が活躍していました。ここでも様々な地形を残したダイダラボッチですが、何といっても一番の大きな事業は日本一の高さをほこる富士山をつくったことです。彼が、富士山をとても気に入っていたのは、そのためなのかもしれません。

ところで、富士山ほどの山をつくるには、相当な量の土を盛ることが必要だったと思いませんか？ ダイダラボッチは一体、どこからそんなにも大量の土を調達したというのでしょう？ その答えは滋賀県にあります。滋賀県といえば、琵琶湖。ダイダラボッチは、この日本一広い湖を掘って、その土を静岡県まで運び富士山をつくったとのです。

また、滋賀県には、ダイダラボッチが足をダァーン！ とふんばってへこんだ場所が琵琶湖になり、そのぶん土が盛り上がった場所が富士山になったとの言い伝えもあります。

このように日本各地の伝説をつなぎあわせていくと、ダイダラボッチがどこからやってきてどこへ行ったのかがわかりそうです。ここまでの琵琶湖→富士山→房総（千葉県）という足取りからは、西から東へ移動していったことが推測できます。調べてみると、呼び名に変化はあるもののダイダラボッチと思われる巨人の登場する伝説をもつ土地の西端は、滋賀県（ダダボシ）あるいは三重県（ダンダラボウシ）になるので、ダイダラボッチの故郷は、近畿地方の東寄りあたりなのかもしれません。

滋賀県、三重県の東隣の岐阜県（ダダボウシ）、愛知県（ダイダラボチア）にも数は少ないですが、ダイダラボッチ伝説が残っています。ただし、岐阜県は滋賀県寄りの地域、愛知県は豊橋あたりに限られているようです。豊橋ではダイダラボチアは海から現れたことになっていますが、これは三重県でも共通しています。

さらに東へと目を移しましょう。海沿いコースですと、豊橋から浜松、静岡（ダイラボウ）ときて、神奈川県へ入っていきます。内陸コースですと長野県（ディロッパチ、ズーダラボッチ）、山梨県（デーラボウ、レイラボッチ）と来て、埼玉、東京へと続きます。長野県や山梨県では山つくり、盆地つくりの伝説が主です。

では、ダイダラボッチの行きついた先はというと、千葉県ということになるようです。千葉県にはダイダラボッチが海の水を飲み干そうとして死んだという民話が残っているからです。千葉県北部から茨城県南部にかけては筑波山に腰掛けて利根川で足を洗ったという伝説もありますが、茨城県には、これ以外にダイダラボッチ伝説が無いことから、ダイダラボッチはこれ以上、東北方面には足を伸ばさなかったと思われます。なかには唐の国や天竺に歩き去ったという言い伝えも残っています。

こうしてダイダラボッチの足取りが推測することは可能ですが、一晩で富士山をつくったり、ひとまたぎで東京湾を渡ったりというほどですし、ダイダラボッチの足跡といわれている池や沼の足先も、てんでばらばらの方向を向いていますので、正確にどこからどこへ行ったというような議論はあまり意味がないかもしれません。ダイダラボッチは、思うまま、あちらこちらを散歩したとしか言い様がないでしょう。

それはさておき、ダイダラボッチが何者で何をしようとしていたかという疑問はまだ残ったままですので、さらに考察をすすめていくこととしましょう。

まずは名前に着目してみるのがよいかもしれません。地方によって呼び名に変化はありますが「ダイタラボッチ」という発音を基本として考えてよいでしょう。漢字表記の場合「大太良法師」や「大多羅坊」などとすることが多いようです。「ボッチ」にあたる部分は「法師」や「坊」という意味になるわけです。ということは、ダイダラボッチは仏教のお坊さんだったのでしょうか？ しかし昔から日本では男の子のことを「坊主」などと呼ぶこともあります。

では「ダイタラ」部分はどうでしょう？　これには諸説があります。「タラ」や「タリ」といった音は、藤原鎌足（フジワラノカマタリ）などのように昔から身分の高い男性につける名前だったといわれています。これが変化して「太郎」という名前ができたとも言われています。しかし、これはダイダラボッチという名前の由来の説明にはなりませんね。

三重県では海坊主のことをタタラと呼び、ダイダラボッチの伝説と混同されていることもありますので、ここに語源があるのかもしれません。アイヌ語に語源を求める説もあります。アイヌ語で「小山」という意味の「ダイ」と「背負う」という意味の「タラ」から生じたという説です。また、台湾の伝説にある巨人・ダグラウの流入だという説、ギリシャ神話に出てくるタイタン族（第一章を参照のこと）の流入だという説もあります。タイタンは「チタン」という種類の金属の語源となっていますが、日本では古来の製鉄所を「タタラ場」と呼びました。ここに何らかの関連があると考えてみるのもよさそうです。

また、日本語では悔しがることを「地団太を踏む」と表現することがありますが、これはダイダラボッチが悔しがったときに足をどたばたと踏みしめたことが語源になっているという説もあります。

それでは彼は、どんな姿をしていたのでしょう？　スネ毛でトンビが巣を作り、膝は雲の上というぐらいですから、とてつもなく背が高かったのでしょうが、姿形に関しては、人間と同様で、決して怪物のようだったわけではないようです。絵本などに描かれた姿では、衣服もまとっているので、その点でも当時の平均的な人々と同じ姿だったと推測されているのでしょう。

では彼は何者なのでしょうか？　もし彼が人間のような生き物であるならば、父母がいてもよさそうなものです。これについては、山梨県中巨摩郡に「昔日本の仁王と唐の伽王との間に生まれた子は、デーラボッチといって非常に大男であった」（『甲斐伝説集』）という言い伝えが残っています。仁王とは、お寺の門の両わきに立っている守護神のことです。ということは、ダイダラボッチは仏教の神様の子供なのでしょうか？

さて、ここでいきなり話しは九州と四国にとびます。前に、ダイダラボッチ伝説分布の西端は滋賀県、あるいは三重県と書きました。しかし、実は、九州と四国にもわずかながらダイダラボッチの伝説が残っています。

九州には弥五郎という巨人がいて、ここもまた巨人伝説の一大中心地なのですが、不思議なことに大分県、宮崎県あたりに限って「豊後の蝙嶽の麓で神と人間の美女との間に大太という怪力の童子が生まれた」という伝説が残っています。

神と人間の間に生まれた子が巨人であったという説は、中世ヨーロッパの巨人学（第三章を参照のこと）とも関連がありそうですが、日本で神といえば、国産み神話のイザナギノミコトとイザナミノミコトを想起せずにはいられません。この神の夫婦が巨人であったことは、読者の皆さんはお忘れではないでしょう？

ダイダラボッチは、こういった神々の子供で、国づくりの仕事を受け継ぎ日本のあちこちを歩きまわっては、山をつくったり、湖をつくったりして地形を整えることを使命としていたのかもしれません。なるほど、滋賀県長浜市の伝承によると「むかし、神々が集まって国造りを相談され、まず日本一高い山と大きい湖を造ることに決められた」（『長浜の伝承』）とあります。

四国では高知県長岡郡にも大道法師の伝説が残っています。さきほどの九州の伝説もそうなのですが、これらの伝説が関東のダイダラボッチ伝説と大きく違う点は、ダイダラボッチが人々を困らせる悪者として登場し、退治されてしまうことです。高知の大道法師は顔を矢で撃たれ、大量の血を流し死んでしまいます。

豊後にしても長岡郡にしても、太平洋に面しているので、ここから三重県に向けて、伝説が伝わる線がひけそうです。三重県のダンダラボウシは、美しい娘をさらっていってしまう悪者です。人々はダンダラボウシを追い払うために、巨大な草履をつくります。「これは誰の草履だ？」と尋ねるダンダラボウシに人々は「カチトカという巨人のものです」と嘘をつきます。そんなに大きな草履を履く巨人には、さすがに自分もかなわないと思い、ダンダラボウシは逃げてしまいます（三重県では、これを記念した「大草鞋祭」が毎年行われるそうです）。

この他にも中部地方や関東地方では、ダイダラボッチに食べられてしまうから夜中は出歩かないほうがよいという言い伝えがあるにはありますが、千葉県や長野県では、むしろ人々を天災などから守ってくれるヒーローです。

どうして同一の巨人が、こんなにも地方によって扱いが違うのでしょう？　この謎を解く鍵は、九州の巨人、大人弥五郎（オオヒトノヤゴロウ）伝説の中にありそうです。彼もダイダラボッチと同じように、あちこちに山をつくったり足跡を残したりしています。しかし、彼がダイダラボッチと違う点は、死に様がはっきりと書かれている文献が残っているということです。

「大人弥五郎殿は上小川拍子橋に於て日本武尊御討ちなされたり」（『三国名勝図会』）……つまり、ヤマトタケルノミコトが弥五郎を退治したというのです。

ヤマトタケルノミコトとは、日本の古代伝説に登場し、天皇の命令で熊襲（くまそ）や蝦夷（えみし）といった大和朝廷に対抗する勢力を討伐していった英雄です。彼の活躍は「日本書紀」や「古事記」に書かれています（ちなみにヤマトタケルノミコト自身も身長は3メートル以上あったといわれています）。しかし逆に、大人弥五郎は大和朝廷によって滅ぼされた人々にとっては英雄だったかもしれません。

ヤマトタケルノミコトは千葉県にも蝦夷を鎮定するためにやって来ています。このとき、ヤマトタケルノミコトの上陸を阻止しようと蝦夷の守り神である海神が海を荒らします。千葉県の民話でダイダラボッチが人間を助けてくれる存在として好意的に描かれていることをあわせて考えると、このときの海神はダイダラボッチのことなのではないか？　と推測することもできそうです。結局、海神は倒され、千葉の蝦夷たちもヤマトタケルノミコトに平定されてしまうのですが。

この他にも「日本書紀」「古事記」には、神武天皇に滅ぼされた先住民族のリーダーが長髄彦（ながすねひこ）という巨人だったというエピソードもあります。

ある人々にとっては、守り神であり英雄である巨人も、また別の人々にとっては憎むべき怪物なのでしょう。

それではダイダラボッチ、大人弥五郎以外の日本の巨人伝説を見ていきましょう。「五郎」とつくのは、九州の巨人の特徴のようで、佐賀県や長崎県では「ミソ五郎」と呼ばれる巨人の伝説があります。ミソ五郎は味噌を腹いっぱいなめると、どんなに大きな力でもだせるのでミソ五郎と名付けられたようです。

宮崎県では弥五郎は三人兄弟だったともいわれています。その名も弥五郎、弥次郎、弥太郎です。不思議なことに、滋賀県には伊吹山をつくった伊吹弥三郎、秋田県にも弥三郎という巨人がいたそうです。もしかして、彼らも弥五郎の兄弟だったのでしょうか？

名前に数字がつく巨人は他にもいて、秋田県には三九郎、青森には八の太郎がいます。八の太郎は青森県で十和田様という神様と喧嘩して、秋田方面へ逃げてきて、八郎潟を掘り、そこの主となったそうです。

この他、秋田県、福島県、長野県に手長足長、群馬県に百合若大臣、京都府に愛宕法師、岡山にさんぽ太郎、高知県に鉄巨人などの伝説があります。

また、巨人には固有の名前がついていない場合もあり、ただ大人（おおひと）と呼ぶことも多かったようです。ただし」、秋田県では「おおふと」九州で「うーしと」など、地方によって発音に変化があるようです。

弁慶もまた、巨人のひとりとして数えられ、日本各地にその足跡とされる場所があります。巨人伝説の多くは「日本書紀」「古事記」編纂以前の古代神話時代にルーツがあるわけですが、弁慶の足跡に関しては、特に誰の足跡とも言われていない窪地を、鎌倉時代以降の人々が弁慶のものということにしたと思われます。

日本にはまだまだ紹介しきれていない巨人たちがいるのですが、今回はここまでにしておきましょう。

第五章　現代の巨人

98年6月に開催されたワールドカップサッカー・フランス大会の開会式に、四体の巨人が登場しパリの街を練り歩いたことを記憶されている方はどれぐらいいるでしょうか？



99年初頭に発売された、サザンオールスターズのライブの模様を収録したビデオのジャケットでは、黒いビキニを着用した巨大な白人女性が足もとに群がる観衆の前で火を吹いています。発売日前後には原宿のラフォーレ前交差点に、ビルの壁面をいっぱいに使用した、ジャケットと同デザインの広告が出現し、道を行く人々の目をひきつけていました。

ワールドカップサッカーといえば世界的にも人々の最大の関心事のひとつですし、サザンオールスターズといえば日本のポピュラーミュージック界の大御所ですね。これらのものを象徴するシンボルとして、また宣伝のためのイメージとして巨人が使用されたわけです。このことは、巨人が現代の人々にとって特別な関心を引き寄せずにはいられない存在であることを証明しているのではないでしょ

うか？

私達はこのように、期せずして現代の街並みに巨人が出現したかのような、不思議な光景を見ることができたのですが、この光景を見た人々の心には果たしてどのような印象が残ったでしょうか？　これらの巨人の姿を見ることができなかった人々にとっても、その姿、その光景を思い浮かべることは、なかなか愉快な想像なのではないでしょうか。

そんな想像をつきつめて考えていったエンターテイメント作品に、１９７０年に「少年キング」に連載された石川球人の漫画『巨人獣』や、人気エンターテイメント小説作家・楡周平の98年の作品『ガリバー・パニック』などがあります。

両作品とも、何らかの理由で身体が巨大化してしまった男が登場し、その対応に追われる人間たちの行動を描くという形式になっています。

もちろんこの両作品では、なぜ身体が巨大化してしまったのか？　という謎もストーリーを牽引するひとつの材料になってはいますが、重要なテーマとはいえません。

むしろ作品の焦点は、常識では絶対にありえない不条理─巨人の存在─に直面したとき、人間はどのような行動をとるのだろうか？という部分にあてられます。

物語は、巨人の出現・発見にはじまり、マスコミの報道、警察・自衛隊の出動、政府の対応といったように続いていきます。ここまでは、特撮怪獣映画によくあるパターンと同様でしょう。

特撮映画に登場する怪獣はたいてい、破壊行為の限りを尽くす悪者なので、人類もまた力をもって、これらの怪獣を殲滅させようとします。しかし、人間が巨大化してしまっただけである『巨人獣』や『ガリバー・パニック』の場合、そうはいきません。彼らは身体こそ巨大ではあるものの、それ以外の部分では我々人間とまったく同じです。感情や知性もありますし、そうとなれば人権も尊重されなければならないでしょう。単純に人間にとって危害となるので抹殺してしまう、というわけにはいかないのです。現代社会に巨人が登場してしまう物語の面白さが、ここにあります。

この合理的な社会のなかで、不条理そのものを自らの身体で具現化してしまった巨人の心理描写はもちろんのこと、大量な排泄物の処理をどうするか、食料の確保をどうするか、といった現実的な問題への対応を、国は迫られることになります。

たった一人の巨人の出現で、国家機関が対応せざるえないほどの事態になるということから、両作品は、国家と個の関係をデフォルメして描いた作品ということで共通しているかもしれません。

一方、両作品には大きな違いも見られます。『巨人獣』に登場する巨人は、結局人間たちに殺されてしまうという悲劇的な結末を迎えます。一方『ガリバー・パニック』では、人間たちは巨人の出現を経済的なプラス効果として利用し尽くしますが、最後は何事もなかったかのよう巨人が消滅し、あっけらかんとした結末を迎えます。この違いは、それぞれの作者の資質によるところであるのはもちろんですが、それぞれの作品が70年代と90年代という、執筆された時代の世相の違いまで表れているような気がします。

なんにしても、両作品とも実際にはありえない不条理を、あたかも実際に起こったことであるかのように描く、作者の力業には圧倒されるものがあります。では、実際に巨人が存在することがどれくらい困難なのか考えてみましょう。

地上での生物の身長の限界は約12メートルと推定されています。太古の巨大生物である恐竜の化石にも12メートルを越えるものはありません。12メートルを越えると、自らの体重を、カルシウム質でできた骨が支えられなくなるためです。もしこれを越える身長の巨人がいるとしたら、骨が金属などカルシウム以上に強度のある物質で構成されていると考えなければなりません。

また、巨人が人間と同じようにてきぱきと行動したとすると、恐ろしい質量を持った物体が実際にはありえないほどの速度で移動していることになります。もし巨人が存在するとするならば、我々人間から見た場合、とてもスローモーな動きに見えるほうが自然なのです。実際、ネズミはちょこまかと動き回っているように見えますし、象は大変ゆっくり動いているように見えます。ただそのように見えるというだけでなく、科学的な根拠があります。動物の心拍数は体重の4分の1乗に比例しています。大きい動物ほど、心臓はゆっくり打っているのです。また、動物の寿命も同じように体重の4分の1乗に比例しています。同じ哺乳類ならば、ネズミより象のほうが、はるかに長生きなのです。

これらのことから、時間の流れは身体の大きさによって、ゆっくり感じられたり、はやく感じられたりすると考えることもできそうです。巨人はいったいどんな時間の流れのなかに、その身を置いているのでしょうか？

こんな具合に、巨人が存在するという仮定をもとに、ちょっとした科学的な推論をして楽しんでみるのもよいでしょう。でも、少し退屈かもしれませんね。やはり巨人など存在しないのだ、という結論にたどりつくことが、目に見えているのですから。

最近の巨人が登場する文学作品としては、第120回芥川賞を受賞した平野啓一郎の『日蝕』があげられるでしょう。この作品の舞台となるのは、ルネッサンス前夜の南フランスですから、「巨人大全」の第三章で紹介した『ガルガンチュア物語』よりも、若干昔ということになるでしょう。

『ガルガンチュア物語』は、ルネッサンスによって取り戻されたヒューマニズムの象徴として巨人が登場しました。『日蝕』は、その時期よりも昔、巨人が巨人学によってカトリック教会の権威の象徴だった頃を舞台にしているのです。

『ガルガンチュア物語』以降、『ガリバー旅行記』や『ミクロメガス』では、価値観の相対性を表す尺度として、さまざまな大きさの巨人や人間が登場しました。このような流れの中にあって、なぜ、この１９９９年に芥川賞を受賞した日本の文学作品の舞台は『ガルガンチュア物語』以前のヨーロッパに逆戻りしたのでしょうか？

『日蝕』は、主人公が太陽の光溢れる南フランスの地を訪れ、そこで様々な異端信仰と出会い、宗教的な超越を体験していく物語です。物語の後半、下半身だけで空を覆うほどの巨人が出現するという噂が村に拡がります。巨人は男女ふたり出現し、男は後ろから女と交わります。空を覆うほどの巨人の激しい交合……考えただけでも唖然としてしまう光景ですが、はたしてこれは何かを象徴しているのでしょうか？　この作品で、男女の巨人はそれぞれ太陽と月の隠喩として描かれているように思われます。

物語は、続いて日蝕のシーンでクライマックスに達します。日蝕とは、太陽が月によって隠されてしまうことで起こる現象ですが、太陽と月が重なったとき、作品中最高の超越体験が主人公に訪れるのです。

作者の平野啓一郎は、作品のテーマについてインタビューにこう答えています。

「人間は肉体に潜む悪魔的（デーモニッシュ）な部分を、かつては宗教的な儀礼などを通じて体験し得た。非合理的なものを切り捨て、宗教はその力を失い、日常に堕したまま方向性を見失っているのが現代です。だからこそ、日常を生きるわれわれにとって、そのような体験が必要だと思うのです」（１９９９年2月15日 毎日新聞夕刊より）

そして、「芸術鑑賞が人の心にもたらす超越的体験を文学を通じて実現させたい」（同）と語ります。

ここに、図らずも『巨人のドシン1』というゲーム作品に通底するテーマに肉薄するヒントが見えてきたような気がします。

今回の「巨人大全」前半で紹介した二作品で、巨人は現代を舞台にしているがために現代人の合理的精神に絡めとられ、存在することすら危ういことは読んでいただいた通りです。物語の最後に巨人は消滅してしまう運命しか残されていませんでした。『巨人獣』『ガリバー・パニック』『日蝕』とも、そこに登場する巨人は、現代人が失ってしまった、非合理的な領域にしか存在し得ない超越的体験を象徴しているのかもしれません。

現代のアメリカのもっとも刺激的な文学批評家といわれるレスリー・フィードラーの著書『フリークス』（伊藤俊治・旦敬介・大場正明訳）には、次のような一文があります。「身の丈一〇フィートになった自分を想像するのは、ドラッグによる狂いに狂った陶酔の中だけなのである」

なるほど。ところで『巨人のドシン1』は、どんなゲームだったでしょうか？

「電源を入れるとね、いきなり巨人なんだよ、君がね！」と、『巨人のドシン1』のディレクター・飯田和敏は言います。

つまり『巨人のドシン1』は手軽に巨人体験=非合理的な超越体験を楽しめる、そんなゲームなのかもしれません。

長々と続いてきた「巨人大全」ですが、やっと結論らしきものにたどりつきました。でも、ここに書かれてきたことよりも、重要なことがあります。それは『巨人のドシン1』を遊ぶことを通して、あなたが何を感じたか、ということです。

みなさんは『巨人のドシン1』を、どのように楽しまれましたか？

巨人大全特製年表　巨人に関する出来事を網羅した特製年表ついに完成！

5世紀頃	アウグスティヌスが「巨人はいつの時代にもいた」と主張
758	ボヘミアのトトゥーで推定身長33.5メートルの巨人の骨発見
13世紀頃	イングランドのエドゥルフィネス村に巨人の歯が展示されていた
1342	シチリア島、エリパナ山近郊でポリュペーモスの骨が発見されトラパニの教会に展示される（a）
1456	フランスのブルージュ礼拝堂に巨人ブリアットの骨が展示される
1498	イタリアの修道僧ヴィテルボのアニウスが「ノアとノアの家族は巨人だった」と主張
1521	マゼラン一行が航海中、パタゴニアで巨人族と遭遇
1532	フランスのラブレー『第二の書 パンタグリュエル物語』を発表（文学）
1534	フランスのラブレー『第一の書 ガルガンチュワ物語』を発表（文学）
1577	スイス、ルチュルソン近郊で身長5.8メートルの巨人の骨発見、ノアの洪水以前の巨人のものとされ、市庁舎に展示（b）
1579	オランダの古物研究家ヨハン・ファン・ホープが『巨人と神々の戦い』(a) ですべての巨人伝説は作り話だと主張
1580	フランスのジャン・シャサニョンが『巨人論』で（α）に反論
1610	ロンドンで巨人の大腿骨が見せ物に
1613	フランス、ドフィネ県のサン・アントワーヌ近郊で身長7.6メートルの巨人、テウトボックスの遺骨と墓が発見される（c）。ルイ13世により王女の応接室に置くように命じられる。
1613	イエズス会の神父ド・トゥールノンが『テュートンの王、巨人テウトボックスの真実の物語』を発表、パリでベストセラーになる
1613	外科医ニコラ・アビコが『巨人骨格学』で巨人論を展開。解剖学者ジャン・リオランが反論し、大論争となる
1614	ジャン・リオランが（c）は、地元の外科医マズュイエの作り話だという証拠を入手
1645	スウェーデンの軍隊がクレンブス郊外で巨人の骨を発見（d）
1645	ローマの騎士ヴァルディのコレクションに巨人の大腿骨があった
1664	神父アタナシウス・キルヒャーが『地下世界』で大洪水以前の巨人の身長について考察
1664	マイターの博物館で巨人の骨が展示されていた
1678	エルサレム近郊の洞窟で巨人オグの墓、遺骨（e）が発見され、オーストリア皇帝レオポルド一世に買い取りがもちかけられる
1700	アイルランドの博物学者サー・トーマス・マリヌーが『哲学紀要』で（α）に同意、巨人の骨とされるものは巨大な獣の骨と主張
18世紀頃	フランスのヴォルテールが『ミクロメガス』を発表（文学）
1705	スウェーデンのノラ・ヴァンガ村で巨人の骨が発掘されるが、数年後エマニュエル・スウェデンボルグが鯨の骨であると推定
1705	ニューヨーク、オールバニー近郊のクレイヴラックで巨人の歯や骨が発見される
1705	コットン・マザー師が「巨人たち自身がアメリカにやって来ていた」と主張
1705	エドワード・テイラー師が「身長70フィート（21メートル）の前では理性は沈黙する」といった内容の詩を書く
1718	フランスの学者アンリオンがアダムは身長41メートルだったとする説を発表
1726	スイスの博物学者J・J・ショイヒツァーが『洪水以前の人類』を発表
1726	アイルランドのスウィフトが『ガリヴァー』を発表（文学）
1727	サイモン・デッグ博士がダービシャーで発見した身長2.7メートルの巨人の骨に関する論文を発表
1728	ロンドンの医師サー・ハンス・スローンが象の化石に関する論文を発表、巨人の骨とされるものに批判的再検討を加える。(a)（d）（e）を象のものと鑑定。
1728	デンマークの博物学者オーレ・ヴォルムが『ヴォルムの博物館』に巨人の遺物の図を掲載するが、スローンにより象の歯であると鑑定される。
1763	ウプサラ大学の学生ヴィルヘルム・グスタフ・ツェッテルベルクが巨人の遺物に関する論文を発表、後に新聞で批判を受ける
1764	スペインのタルビア神父が『巨人学』を発表
1765	スウェーデン科学院の『紀要』にティブルツ・ティブルティウスの巨人の骨に関する論文が収録される。解剖学者ローランド・マルティンがこれに反論
1769	フランスの博物学者クロード・ニコラ・ル・カが巨人に関する論文を発表
1781	ワシントン将軍がニューヨーク、ウィンザー郊外で巨大な骨を発掘、エール大学長のエズラ・スタイル師がこれを巨人の遺物だと主張
1786	（b）がドイツの博物学者ヨハン・フリードリヒ・ブルーメンバハによってマンモスの骨と鑑定される19世紀頃 古生物学、初期の進化論が台頭。ジョルジュ・キュヴィエ男爵の著書『化石』で巨人の遺物について再検討が加えられる
1832	ジャネによって（c）がマストドンの骨と鑑定される
1869	ニューヨークのカーディフで身長3.2メートルの石化した巨人（f）が発見される
1870	（f）が偽物と判明
1986	テキサス州グレン・ローズ近郊で発見された足跡の化石が創造主義者によって巨人の足跡と解釈されるが、後に恐竜のものと証明される
1998	コペンハーゲンの動物学博物館所蔵の巨人の骨が、鯨類、マンモスの骨と鑑定される。ボルドーの自然史博物館所蔵の巨人の歯が象のものと鑑定される。
1999	ニンテンドウ64DD用ソフト『巨人のドシン１』発売

参考文献リスト

第一章
日本書紀　一九七九　教育社　山田英雄
想像と幻想の不思議な世界　一九八九　教育社　マイケル・ページ／ロバート・イングペン
図説・日本未確認生物事典　一九九四　柏美術出版　笹間良彦
沖縄の聖地　一九九七　むぎ社　湧上元雄／大城秀子
日本伝説大系 第十五巻　一九八七　みずうみ書房　福田晃
朝鮮の民話　一九七三　太平出版社　松谷みよ子／瀬川拓男
幻想世界の住人たち　一九八八　新紀元社　健部伸明と怪兵隊
女性のためのギリシア神話　一九九五　角川書店　三枝和子
絵本メルヘン博物館シリーズ きょじん　一九九七　佼成出版社　西本鶏介／井上洋介

第二章
ガイドブック世界の民話　一九八八　講談社　日本民話の会
巨人のはなしフィンランドのむかしばなし　一九八五　ベネッセ　マルヤ・ハルコネン／ペッカ・ヴオリ
世界の怪奇民話1 イギリスの怪奇民話　一九八一　評論社　出口保夫
世界の怪奇民話2ドイツの怪奇民話　一九八二　評論社　相沢博／永野藤夫
世界の怪奇民話6 フランスの怪奇民話　一九八二　評論社　高橋彦明
しょうねんときょじん　一九八七　いのちのことば社　ペニー・フランク／トニー・モリス
イリヤ・ムウロメツ　一九八九　講談社　筒井康隆

第三章
陳列棚のフリークス　一九九八　青土社　ヤン・ボンデソン　松田和也訳
怪物のルネサンス　一九九八　河出書房新社　伊藤進
身長の神話　一九九四　工作舎　カトリーヌ・モンディエ＝コル／ミシェル・コル　小沼純一／西村薫訳
巨人ガルガンチュア物語　一九七〇　さ・え・ら書房　フランソワ・ラブレー　山内宏之訳
ガリヴァー旅行記　一九八八　福音館書店　J・スウィフト 坂井晴彦訳
ミクロメガス 一九八八　国書刊行会　ヴォルテール　川口顕弘訳

第四章
房総昔話散歩　一九七三　創樹社　高橋在久／平野馨
おいてけ掘　一九九三　げんごろう　岡崎柾男
千葉県ふるさとの昔話　一九九五　暁印書館　荒川法勝
千葉の伝説　一九七七日本標準　千葉県文学教育の会
謎のなんじゃもんじゃ　一九九六　げんごろう　岡崎柾男
かながわのむかしばなし五〇選 一九八三　神奈川合同出版　神奈川県教育長文化財保護課
よこはまの民話　一九八一　むさし児童文化の会　萩坂昇
神奈川の民話と伝説 上巻　一九七五　有峰書店新社　萩坂昇
神奈川の伝説　一九八〇　日本標準　相模民俗学会編
かながわのむかし話（第2集）　一九七二　むさしの児童文化の会　萩坂昇
茅ヶ崎の伝説　一九八一　茅ヶ崎市教育委員会　郷土史研究グループ「あしかび」
千葉県史跡と伝説　一九九〇　暁印書館　荒川法勝
きさらづの民話　一九八四　みずち書房　木更津の民話刊行会
東京の民話　一九七九　一声社　中村博
杉並の伝説と方言　一九八〇　杉並郷土史会　森泰樹
三浦半島の民話と伝説　一九八六　神奈川新聞社　菊池幸彦
柏のむかし　一九七六　東京印書館　柏市史編さん委員会
日本伝説大系 第1巻　一九八五　みずうみ書房　宮田登
日本伝説大系 第2巻　一九八七　みずうみ書房　野村純一
日本伝説大系 第3巻　一九八二　みずうみ書房　野村純一
日本伝説大系 第4巻　一九八六　みずうみ書房　渡邊昭五
日本伝説大系 第5巻　一九八六　みずうみ書房　宮田登
日本伝説大系 第6巻　一九八七　みずうみ書房　福田晃
日本伝説大系 第7巻　一九八二　みずうみ書房　渡邊昭五
日本伝説大系 第8巻　一九八八　みずうみ書房　福田晃
日本伝説大系 第9巻　一九八四　みずうみ書房　渡邊昭五
日本伝説大系 第10巻　一九八七　みずうみ書房　荒木博之
日本伝説大系 第11巻　一九八四　みずうみ書房　野村純一
日本伝説大系 第12巻　一九八二　みずうみ書房　福田晃
日本伝説大系 第13巻　一九八七　みずうみ書房　荒木博之
日本伝説大系 第14巻　一九八三　みずうみ書房　荒木博之

第五章
巨人獣　一九九八　太田出版　石川球人
ガリバー・パニック　一九九八　講談社　楡周平
ウルトラマン研究序説　一九九一　中経出版　SUPER STRINGS サーフライダー21
時間 生物の視点とヒトの生き方　一九九六　NHK出版　本川達雄
日蝕　一九九八　新潮社　平野啓一郎
フリークス 秘められた自己の神話とイメージ　一九九九　青土社　レスリー・フィードラー　伊藤俊治訳

キョコン。

「キョコン」に関する説明と、その効用について

- 「キョコン」……それは1999年3月8日に行われた「巨人について語り明かすことを趣旨としたコンパ」の略。
- このページには「キョコン」席上で交わされた会話を採録してあります。
- ニンテンドウ64DD用ソフト『巨人のドシン1』についての、新しい情報を読みとることができるかもしれません。
- ゲーム作家・飯田和敏氏によって紡ぎだされる、破綻をきたした会話の流れに、独特の心地よいグルーヴ感を感じることができるかもしれません。

「キョコン」の内容

〜「キョコン」参加者プロフィール〜
（飯田和敏／相良伸彦／木之内憲子／山崎廉／本谷有希子）

1 いきなりですが死について
（『巨人のドシン1』ナレーション収録／絶望／女子高生／カート・コバーン／シュールレアリスム／資本主義／アンディ・ウォーホル／『巨人のドシン1』の舞台／チベット死者の書／常盤響）

2 トビモノとしての美術・アート・テレビゲーム
（ワイプアウト／トビモノ／死という虚無／ミニマルアート／プレイステーション2／ルーブル美術館／ポンピドウセンター／キュービズム）

3 ビッグになりたくないかい？
（セイラさん／女優／サリン／ビル・ゲイツ／矢沢栄吉）

4 基準をどうするかってことらしい
（スーパーマリオ／アンドレ・ザ・ジャイアント／ジャイアント馬場／志村ケン／庵野秀明）

5 扇動・そして管理教育のブタ
（身体デザイン／マドンナ／ロック／パンク／暴力／エロ／モト、モト、モト……／ミッシェルガン・エレファント／ギターウルフ／田中角栄／秋本康／スターリン／山崎春美／明日のジョー／管理教育）

6 『巨人のドシン1』はバイアグラ同梱・ウソ
（八谷和彦／バイアグラ）

7 全部ぶっつぶしてやる！
（東京ゲームショウ／コスプレ／戸塚ヨットスクール／モト、モト、モト……）

8 なんか、ほんとにもうダメ
（ハイレグ・ジーザス／バドガール）

9 くるしいくるしいくるしい
（椎名林檎／ゴッホ／ジャコメッティー／マーク・ロスコ／ゴーキー）

10 そしてやっぱりまとまらない
（オランダ／チョコパフェ／ハッピーマニア／モト、モト、モト……）

参加者プロフィール（収録当時）

飯田和敏
（このページの読者になら言わずもがな／ゲーム作家／代表作『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』いずれもPSソフト／30歳／現在ニンテンドウ64DD用ソフト『巨人のドシン1』のマスターアップ目前中？／過酷な制作期間が3年間にも及び、この頃少々壊れ気味）

相良伸彦
（26歳／過去数年間、ゲーム雑誌編集部勤務を経験後、イヤになって辞める／今はただのフリーター／「キョコン」では司会しない司会進行役）

木之内憲子
（21歳／美大生／抽象画を描いているそうです／ちょっとフェミニスト？　わかんないけど）

山崎廉
（24歳／いわゆる99年型TOKYO POPシーンの狭間で揺れる美大生／村上隆氏のHIROPON FACTORYの一員だったこともあり／「64DREAM」6月号より連載の『巨人島からの手紙』でイラストレーターとして活躍）

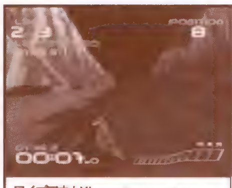
本谷有希子
（19歳／フリーター／でもただのフリーターではありません／98年10月から99年3月まで放映されたテレビアニメ『彼氏彼女の事情』で沢田亜弥役を担当した声優（志望）／これまでに日本総合非劇協会「ふくすけ」（作・演出　松尾スズキ）などの舞台にも立った女優志望／「キョコン」当日は自ら脚本を手がけた舞台公演を目前に控えていたので、ちょっとナーバス？）

1 いきなりですが死について

とゆーわけで「キョコン」のはじまりです。
当日は一同、銀座のリクルートギャラリーで行われていた、アーティスト・佐藤理氏のパーティに顔を出したあと、イタ飯屋に場所を移しての会合となりました。
まずは、最近収録された『巨人のドシン1』のナレーションについての飯田氏のお話からスタートです。

飯田「こないだ60歳の相馬さんっていう役者さんに『巨人のドシン1』のナレーションを、お願いしたんだ。最初はゲームというものを説明するのに時間がかかったけど……最後は完璧だった。すばらしい仕事をしてくれた。普段ずっとコンピュータに向かって仕事してるから、人と一緒に仕事するのってすごいなと思って……感動しました」
相良「本谷さんは、仕事柄、いつもそういう体験をしてるんじゃないですか？」
飯田「そうだよね。どう？　舞台に立つって感じ」
本谷「舞台に立つって感じ？」
飯田「毎日、驚きと感動？」
本谷「それはないです」
飯田「じゃ、なに？」
本谷「……絶望」
飯田「ぜ、絶望？　どうして？」
本谷「舞台に立つと、なんか終わったら死にたくなるってみんな」
飯田「やば〜！　いきなりキたねぇ。なぜにそんな？」
本谷「わかんない」
飯田「虚無感？　疲れる？」
本谷「わかんない。疲れるっていうか……すっごい絶望を味わう」
飯田「祭りの終わり……って感じ？　拓朗の昔の歌でそういうのがあってさぁ、よかったらあとで俺、歌ってやるけどさぁ。へぇ、死にたくなるんだあ、芝居のあとって。打ち上げとかやんないの？」
本谷「やります」
飯田「打ち上げでみんな死にてぇ〜とか言って盛り下がるの？」
本谷「ああ、みんなじゃないですけど、私と仲のいいコとかは」
飯田「もともとはなにをしていたんですか？　役者道に入る前は？」
本谷「……女子高生」
相良「てへへ……」
飯田「あ、女子高生のあとすぐ役者……いいねぇ！」
相良「いいっすね。ゴホゴホッ！」
飯田「なに興奮してんだよ。おいおい、司会者が」
木之内「女子高生という言葉に過剰反応してますね」
相良「すいません」
飯田「高校生の頃は何やってたの？　部活とかは」

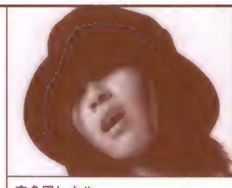
本谷「いや何も」
飯田「帰宅部？」
本谷「うん」
飯田「女子校……女子校だったんだっけ？」
本谷「いや」
飯田「なんで俺、女子校なんて……？　あ、女子高生っていったからか。共学だったの？」
本谷「うん、共学」
飯田「最近の高校生活ってのはどうなのかな。楽しい？　楽しかった？」
本谷「うん、それなりに」
飯田「俺の頃は全然楽しくなかったよ」
相良「校内暴力の吹き荒れる時代だったんですよね」
飯田「ちがうちがう。それは中学時代。高校時代は**おニャン子クラブ**とかブランドブームとかパステルカラーな感じ！」
相良「なんで本谷さんは演劇の方面に進もうと思ったんですか？」
本谷「とりあえず何か作る側にいたくって、なんか知らないけど道が一番近かったから」
相良「他にもいろいろあるじゃない。音楽もあるし、絵描いてもいいし、なんで演劇だったの？」
本谷「なんか……道具いらないから？」
相良「ああ、体ひとつではじめられるもんね、役者は。そっかそっか。ところで山崎くんはいつから絵を描こうと思ったの？」
山崎「美大受けようかなと思ったとき」
飯田「そうか、今日はみんなクリエイティブな人が集まってるんだ」
相良「そうそう、ってゆーか、クリエイティブになりたい人たちがね。本当にクリエイティブなのは飯田さんだけ」
飯田「いや、一番疲れてるよ……ただの……ただの中年…山ちゃんは絵、何が好きだったの？」
山崎「中学の頃はシュルレアリスム」
飯田「**ダリ？**」
山崎「昔は」
飯田「ちょうど今俺の作ってるゲームにさ、世界の果てってのがあって……そこは虚無だから真っ暗にしたいいんだけど。今のバージョンだと、空が見えちゃってるのね。で、それに魚がスイスイと泳いでるのよ。それがすごいイイ絵でね、俺はすごく気に入ってるんだけど。ダリとか**マグリット**の絵みたいなんだよ。俺はそのままいきたいと思ってるんだけど、商品としてはいいのか？ありか？　みたいなとこで悩んじゃうね。なかなか思い切れなくて…。日々やつれていく毎日。そういうとき死にたくなるよ。俺は」
相良「山ちゃんは絵描いてて死にたくなることってあります？」
山崎「ありますよ」
相良「あっはっは。本当？　いや、笑って失礼」
山崎「イヤイヤ」
飯田「サガラッチは失恋すると死にたくなる」
相良「ああ、そうだね。でももう最近慣れた」
飯田「失恋を飼い慣らしたんだ」
相良「そうそうそうそう。もうあんまりショック受けないもんねフラれても。山崎くんは、絵描いてて、うまく描けないとき死にたくなるの？」
山崎「描きたいものが、描けないとき」
飯田「絵を描いてると、こんなことしてて何になるんだろうって思うこともあるよね。誰も望んでないものを作ってるわけだから。昔の絵画はパトロンがいて、パトロンのために描いていたんだよね。発注商売なんだよ。でも、アートっていうのは、そういう資本主義の構造からは外れていったわけよ。まあ、アンディ・ウォーホルなんかは、売れるものがアートだって言ったけど、やっぱり売れないものを作るアーティストってのもいるわけで。なかなかね、難しいよね。素晴らしいものってのはいっぱいあるわけでさ、たとえ売れなくても。そういう行為そのものには感動しますよ。そして、なんとかして、その人にお金をあげたいなって思うけど、自分にはあげるだけのお金がない。そういうとき、俺、死にたくなるよ」
相良「テーマが死についてになっちゃいましたね」
飯田「うん、あのね、『巨人のドシン1』の舞台になる島の名前がバルド島っていうの。なんでバルド島にしたかっていうと、俺、バリ島2回くらいいってるんだけど。好きでさ。安いんだよね物価、特に暴動以降…………」
相良「安いから好きなの？」
飯田「うん。それでね、最初バリ島をもじって、バル島っていってたんだけど、そういえば「バルド・ソドル」ってあったなって思って。「**チベット死者の書**」っていう四千年前の本のことなんだけど。で、バルド島にしたわけ。バルドってあの世とこの世の中間っていう意味なんだって。そんで、ソドルっていうのは、僧がお経を唱えることね。死者には聴覚だけが残ってて、それでバルドをさまよってるんだって。で、そのお経のおかげで、死者は49日の旅を終え、輪廻！で、『巨人のドシン1』の巨人は、人間たちの共感と反感を得ながら、どんどんどん大きくなっていってしまうっていう、我々の人生そのものを描いているわけなんだけど、それを導く存在としてソドルってのはいるのね。だから、死と巨人っていうのはいいテーマなんじゃないですか。巨人はどうして死ぬかっていうとさ、やっぱり自分の身の丈に耐えられなくなって死ぬわけですよ。たとえば、**ニルヴァーナのカート・コバーン**とかさ」
相良「カート・コバーンって知ってる？　ニルヴァーナの」
本谷「映画？」
相良「ああ」
飯田「あったよね、そういうタイトルの映画あったあった。今、言ってるのは、バンドのニルヴァーナ」
相良「素敵なバンドなんですよ」
飯田「アンプに顔突っ込んで、もうイヤダ～っていうバンド。90年代前半ニルヴァーナ、後半は**レディオヘッド**。99年になって**宇多田ヒカル**と**椎名林檎**だ！これが俺の90年代のロックシーン総括です」



ワイプアウトXL ©1996 PSYGNOSIS LIMITED.
プレイステーションのゲームで、イギリスのPSYGNOSISという会社が制作。機体が地面から浮いている疑似感覚が楽しめる近未来的なレースゲーム。テクノ音楽が全面に使われていて話題になった。カタカナをコラージュした作品で有名なデザイナーズ・リパブリックがデザインを担当。



エレキング
テクノを中心とした音楽雑誌。隔月刊で日本のアーティストが取り上げられることが多い。カリスマDJはたいてい名字と名前が逆になっている。



宇多田ヒカル
父は宇多田照實、母は藤圭子という芸能一家に生まれ、幼い頃から米国で本格的なトレーニングを受け1998年に「Automatic」でデビューと同時に大ブレイクしたR&B歌手。愛称はHikki。インターネットが趣味のひとつでweb日記も発信している。



NIRVANA, "IN UTERO"

カート・コバーン
1969年ワシントン州生まれ。ニルヴァーナというグランジブームの先駆けとなったバンドのボーカル兼ギター。94年の4月にヘロインを服用し、頭にショット・ガンを撃ちこむというショッキングな方法で自殺。惜しまれながらもバンドは空中分解してシーンから消えていった。享年27歳。



マグリット
ルネ・マグリット（1898～1967）
ベルギーにおけるシュルレアリスム運動の中心的画家。常に冷めた視点で事物の外観を緻密に描く。絵画を通して問題意識をあらわすために、絵の中にいろいろな仕掛けを組んだ。青い空がモチーフの絵が印象強い。



おニャン子クラブ
「夕やけニャンニャン」という番組から生まれた、80年代半ばに一世を風靡したアイドルグループ。秋元康がしかけ人。工藤静香、国生さゆり、渡辺満里奈などを輩出した。解散から10年以上経っても根強いファンがいて度々フィルムコンサートが催されている。



プレイステーション2
新世代コンピュータエンタテインメント・システム。3万9800円で2000年3月4日発売予定。音楽CDのみならずDVD-Videoも再生することができる。縦置きも可能。オシャレなボディは「宇宙空間と地球」をテーマにデザインされているとのこと。

ポンピドゥセンター
1977年にパリに開館。「開かれた美術館」がモットー。各分野ごとに専門のキュレーターを擁する。国立近代美術館や特別展覧会場はもちろん、公共情報図書館を内包。36万冊の本と300人のスタッフ、夜10時までの開館時間など「都市の解放区」として社会に貢献している。



椎名林檎『無罪モラトリアム』

椎名林檎
新宿系自作自演屋を名乗る実力派シンガーソングライター。刹那的で情熱的な歌い方が特長。本人曰く「十代のあたしが考えた、『人として生きること』に関する集大成」なアルバム、「無罪モラトリアム」の大ヒットは記憶に新しい。



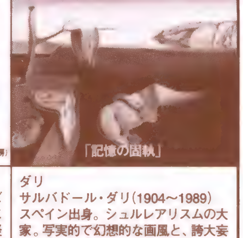
RADIOHEAD, "OK COMPUTER"

レディオヘッド
ワーキングクラス出身者が多い英国ロックシーンの中では珍しくメンバーがケンブリッジ卒など高学歴のロックバンド。1993年に「Pablo Honey」でデビュー。メンバー全員英国風のハンサムガイで実力と外見と学歴を兼ね備えている。



『原典訳チベット死者の書』（川崎信定訳, 筑摩書房）

チベット死者の書
一般に「チベットの死者の書」と呼ばれているのは「バルド・トェドル（中有における聴聞による大解脱）」という経典。人間の死から再生までの中間期間に死者の意識を高次へ導くために、チベットの葬送儀礼において、死者の耳元で読み聞かせる。



「記憶の固執」

ダリ
サルバドール・ダリ（1904～1989）
スペイン出身。シュルレアリスムの大家。写実的で幻想的な画風と、誇大妄想的な自己顕示欲による奇行でも知られる。最愛の妻ガラをミューズとして崇めていた。

相良「あの……なんだか、話題が飛びすぎて、よくわかんないんですけど……えっと……なんか飲まない?」

飯田「今日はコンパだからね。じゃんじゃん飲もうぜ。俺、烏龍茶10杯飲むぜ! ところで俺ね、『巨人のドシン1』を成功させるために今年から巨人ファンになるんだ」

木之内「あははは。発売時期とかは、まだ全然決まってないんですか?」

飯田「えっとね、64DDの発売と同時に発売! 12月1日に決定!」

木之内「64DDってあのニンテンドウ64につなげるヤツ?」

飯田「うん」

2 トビモノとしての美術・アート・テレビゲーム

まあ、こんな感じでコンパはダラダラと続いていきます。

飯田「女の子にふられたときってさ、何にもできないじゃん。音楽も聴きたくない、本も読めない、外出もできない。俺はゲームしかできなかったね。で、そのとき『**ワイプアウト**』っていうゲームがあってさ、あれは単純なスポーツレースゲームだからさ、すごいよかった。で、ゲームっていいじゃんって思ったね。トビモノとしてね、ゲームっていうのは、かなりいけてると思うんですよ」

相良「トビモノって?」

飯田「飛び道具」

相良「飛び道具って鉄砲とかですか?」

飯田「飛び道具っていうのは、あれですよ。意識を飛ばす道具ですよ。太古の時代のシャーマンが食べるキノコだとか、そういう。法律によって規制されたりもしてるけど歴史の中でいろんな文化をつくってきた原動力でもありますね、飛びたい気持ちって。絵もそうだし、小説、文学も飛び道具ですよ。やっぱり現実はつらく厳しい。なぜかというとそこには死という虚無があるからで、そこから逃げるために我々は常に飛び道具を見つけていきたい、ということですよ。サガラッチは『**エレキング**』っていう雑誌に、女の子に耳に息をふきかけられるだけですべてがハッピーなんて書いてたけど」

山崎「ハッピー……」

飯田「俺はゲームの反復性がミニマルアート的な飛び道具になるんじゃないかな、と思っていたんだけど、こないだ、**ポンピドゥセンター**に行ったら、やっぱね、絵がすごいなと思ったわけです」

木之内「そうですか。それはファインアートというか、そういうカテゴリーのものにひかれるということですか?」

飯田「そうだね。だから、商業そのものであるゲーム業界内でファインアートのエッセンスをどれだけ注入できるだろうかっていうことで頑張ってやってきたけど、もう疲れたんだよね。理解者はいる、応援してくれる人はいっぱいいるんだけど……」

木之内「でもテレビゲームって、ハードもソフトも、どんどん容量がふえてきたことで、ファミコン時代からまだ十何年かだけど、ものすごく変化してきてますよね」

飯田「そうだね。先日**プレイステーション2(以下PS2)**の発表会があって見てきたんだけど、これは変だなあって思ったのはね、すごいスペックが上がったからね、色んなコトができるのに、みんなね、フォトリアリスティックな方向ばっかり求めてて」

木之内「うーん」

相良「フォトリアリスティックって何?」

飯田「ん?」

相良「今なんて言ったの?」

飯田「フォトリアリスティック」

相良「フォトリアリスティックって、写実的ってこと?」

飯田「そうそう。あんまり横文字使わないほうがいいよね、ごめんごめん、俺ね、それ彼女にも注意されたんだよ。なんか代理店の人っぽくて嫌味な感じだって。弱いんだ俺、彼女には。俺ね、**イレズミ**とか彫りたい日があったんですよ。ある晩。で、インターネットのサイトをすごい調べて、柄も決めて、ピアスとかも、ちょっと過激なヤツね。耳とかじゃなくて、このへんとかにいれて。乳首とか貫通するヤツまで入れて、そっちまでいくぞ! って思った夜があった。で、彼女に相談してみたら……これイイ話なんだけどさあ、『そんなことしなくてもかっこいい男になってください』って言われちゃってさぁ」

相良「ハイ」

飯田「何も言いかえせなかったね」

相良「彼女、いいこと言いますね」

飯田「ノロケてしまいました。まあ、それはいいです。で、なんだっけ? なんの話をしてたんだっけ?」

相良「PS2が……」

飯田「そうそうそう。結局さ、PS2でいろんなメーカーが発表してたデモって、写実的な方向なんですよ。こないだカンヌでゲームのカンファレンスがあったから行ってきたんだけど、ちょっと寄り道して、**ルーブル美術館**とポンピドゥセンターというこの両極端なものを見てきたのね。ポンピドゥセンターは現代美術。ルーブルってのはナポレオンがヨーロッパを侵略したときにぶんどってきたものが展示してあって。ナポレオンは審美眼あるのかないのか知らないけど、なんでもかんでも持って来ちゃう。だから、大量のゴミ作品の中に名品がちょびっとある。ギリシャからさ、あんなでっかい像を奪って持って来るなんてすげーよな……ま、そういうルネッサンス以前のものが飾られているのね。で、絵画の歴史っていうのは、ま、お二人はご存じだと思うけど、すごい乱暴に言っちゃうと、まずは、コミュニケーションの手段だったわけですよね。ビジュアルコミュニケーション。あっちのほうにライオンがいるぞ。とかね、獲物がいるぞとかね。本当に最初のころの」

相良「プライマルな」

飯田「そう。で、そっから後は、えー報道写真であったり、例えば戦争でナポレオンがこんなに活躍しましたよ、とかね。あ、その前に神の世界を描いた。神様の国ってこんなかんじですよ、で、それが報道写真になって、それから、パトロンから依頼がきて、肖像画? ま、ポートレート撮るような」

相良「なるほど」

飯田「で、ある日誰かが、それはレオナルド・ダビンチですけど。**モナリザ**ってゆー、普通の人を描いちゃったわけね。これが転換期だったんですよ。で、そこで絵画が芸術として自立したわけ。その先はいろいろあったあとで、**マルセル・デュシャン**という人が、あの、絵画なんてなくても芸術ってそこらへんに転がってるじゃんって言って、便器を美術館に置いたんです。それで美術が終わったんです。芸術としての使命は」

相良「それはいつごろのことですか?」

飯田「あーと、えと……」

木之内「一九一〇年?」

相良「さすが美大生……」

飯田「第一次大戦の頃……。で、やっぱり美術とアートって違うもので、今は美術っていうのはアートを内在してるものではないんです。それでも、人は美術を愛好しているっていうことに、俺は、なにかこの、抵抗感と、愛を同時に感じてたわけですよ。そしてポンピドゥでやっぱり俺はただの絵が好きなんだなって思っちゃったの。そしたら帰ってきてテレビゲームをつくることがすごく辛くて」

相良「辛かったわけね」

飯田「うん」

相良「で、PS2」

飯田「で、PS2をみるとね、みんな最先端ニューマシンなのにさ、ルネサンス以前のことをやってるわけよ。いろんなコトできるわけさ。たとえばちょっと専門的な話になっちゃうけど、今のテレビゲームの3Dの世界って、平面があって、X軸とY軸でつくられてて、で、縦にZ軸ってのがビシっと通ってる。これが三次元の世界だけど。で、絵画の世界ではもう100年も前にブラックとかピカソが**キュビズム**っていって、こういうXYZっていう軸を、いろんな軸で一枚の絵に表現したんだよね。横顔と正面から見た顔を同時に描いたわけですよ。それができるんだよね。最先端のマシンを使えば。だから、XYZみたいな簡単な軸じゃなくて、X、Xダッシュ、Xダッシュダッシュみたいな、異常な3D空間が作れるわけです。それはもう3Dとは言えないのかもしれないけど。そういう、わけのわからない表現がPS2にはできるんだなって思ったのに、みんなが出してたデモってのがあまりにもルネサンス以前だった。でも、かえって、俺はまだゲームの中でいっぱいやってくことあるなっていうことも感じて、少し元気になった。……ま、俺の話はいいです。これはゲーム雑誌の人に語ればいい」

相良「今の話、もっとわかりやすく言って下さい」

飯田「わかりにくかった?」

相良「わかりにくかった」

山崎「いや、なんかわかった」

飯田「わかった? わかった? わかった? わかった? やっぱり若い人はわかってくれ

るんだよ。頭の堅くなった人はだめなんだよ。じゃ、簡単に言ってやるよ。つまり何でもできるのに、なんであんたら、これだけしかやらないの？　ってこと」

相良「それは何を見て思うの？」

木之内「ＰＳ2ですよね」

飯田「そう。ＰＳ2のデモね。みんな一つの方向しかみてない」

山崎「キレイキレイっていうだけで」

飯田「そうそうそう。だから、絵描きってそれこそ何千人、何億人もいてさ、みんな一人一人画風が違ったりするわけよ。ゲーム会社も何千人も何億人も絵描いてる人いるのに、全然バリエーションがないわけじゃん。四つくらいの系があるだけで。ゾンビ系、アニメ系、リアル系、なんとか系、みたいな。それはちょっとおかしいじゃんっていうか退屈じゃん。だったらね、もうちょっと俺にもやれることはあるかなって気はしてるんだけど、でももうボロボロです」

3　ビッグになりたくないかい？

巨人のハナシというよりも、やはり、アートとテレビゲームの関係について語ってしまう飯田和敏氏。だって、そういう人だもの。ここでやっと巨人のハナシになりそうだが……

飯田「なかなか巨人の話にはなんないけど」

相良「まあ、いいんじゃないですか」

飯田「巨人がいたらいいな、と思う？　ハッとさ、ビルの谷間からでかい人間が顔を出したら、楽しい気分になるよね。ならない？」

本谷「怖い」

飯田「あの、**マリオン**の隙間からさ、なんか、近所のおじさんとかがさ、すごいでっかくなってさ、よ、モトやん元気？　みたいな」

本谷「鳥肌が立つ」

飯田「……え？」

本谷「鳥肌が立つ」

飯田「……鳥肌が立つほど感動する？」

本谷「怖い」

飯田「……なんで怖いの？　巨人。楽しそうじゃない？」

本谷「映像とかだと面白いかもしれないけど、もし本当にいたら、絶対怖い」

飯田「……巨人が怖いってさ」

相良「そりゃ怖いでしょ」

飯田「なんで？」

相良「だって踏みつぶされるかもしれない」

飯田「でも、こうやって、乗れよ！　っていって、セイラさんがガンダムの手に乗せてもらったとき、きっと**セイラさん**楽しかったと思うんだよね。それと同じでさ」

山崎「いや、怖いと思いますよ。こうやって上がったり下がったりするから、かなり」

木之内「落ちそうだし！」

本谷「……絶対自分より強いじゃないですか」

飯田「ほう」

本谷「絶対自分を殺せる力を持ってるじゃないですか。殺されるって思うから」

飯田「でも死にたくなるときがあるんでしょ」

相良「あっはっはっは！」

本谷「巨人には殺されたくない」

飯田「なるほどね。だんだん流れが見えてきた……なあモトやん、本日の主役は女優なんだからさ」

本谷「はぁ……」

飯田「……女優っていわれるとイヤなの？　まだ女優じゃないもんね。フリーター」

相良「俺もフリーター。これ本当」

飯田「俺は詐欺師か」

相良「金まきあげて……パトロンから」

飯田「……（人に言われるとむかつく）。『**カレカノ**』終わったあとは何するの？」

本谷「何も」

飯田「事務所にも入らないの？」

本谷「え？　は、はい」

飯田「それは意図的に？」

本谷「いえ、何の話もこないし。事務所って声優の事務所ってことですか？」

飯田「声優とか……役者の」

本谷「ああ、何も考えてません」

飯田「売り込みとか、しないんですか？　でも『カレカノ』とか話題作だからさ、自分がその気になればさ、いろいろできると思うよ。何かしようとは思わないの？」

本谷「まあ、いろんなことを考え中」

飯田「いろんなことじゃわからないよ、本橋さん！」

相良「え？」

飯田「本橋さん……」

相良「違いますよ。本谷さんだよ」

飯田「本谷さんか、ごめんなさい。俺、人の名前憶えられなくて……。顔は憶えてるし、声も憶えてるよ！　そして、魂は憶えてるけど、名前だけは憶えられないんだよ。でもそれでいいじゃないか。名前になんの意味があるんだ！」

相良「ま、そーかもね」

飯田「だから、人はみな巨人なんだよ」

木之内「あははっ！」

飯田「強引だったけど」

相良「どういうことですか」

飯田「だから比喩的にさ……巨人には名前がいらないわけじゃないですか。た



なすび画廊
1993年4月、銀座の老舗美術画廊「なびす画廊」で産声を上げた牛乳箱型移動画廊。銀座で行われた「THE GINBURART」展に「貸し画廊批判」なるコンセプトの元小沢の作品として出品されたが、同展終了後にうっかり「画廊」として活動を続行。(解説: 大岡寛典)



ビル・ゲイツ
1955年シアトル生まれ。ハーバード大学中退。友人のアレンとマイクロソフト社を設立、現在、同社会長。400億ドルの資産をもつ40歳の企業家。その勢いはとどまるところを知らず、情報化社会の生んだ巨人と称される。



セイラさん
セイラ・マス。ジオン・ズム・ダイクンの娘であり、シャアの妹。本名はアルテイシア・ソム・ダイクン。ひょんなことから連邦軍とジオン軍の戦いに巻き込まれ、連邦軍の最新鋭戦艦「ホワイト・ベース」に乗り込む。



「アヴィニオンの娘たち」

ピカソのキュビズム
スペインで生まれたピカソによって1907年に描かれた、この「アヴィニオンの娘たち」がキュビズムの出発点となったと言われる。アフリカ彫刻等にヒントを得て、セザンヌから学んだ知的な構成を取り入れこれまでになかった新しい絵画を作り上げた。



モナリザ
1503年頃、レオナルド・ダヴィンチ作。ルーブル美術館所蔵。謎めいた微笑みが今も人々を惹きつけてやまない名作。モナリザのモデルは女装したダヴィンチ自身ではないかという説もある。



「彫鯉 -HORIKOI-」

イレズミ
http://www.page.sannet.ne.jp/ramutyan/
このwebsiteを運営している彫師の初代彫鯉氏が初めて彫ったのは自分自身の体だという。今や平均睡眠時間2時間、飯を食うのも彫りながらという売れっ子彫師。彫代は一時間15,000円だそうです。どうでしょう？ 飯田さん。

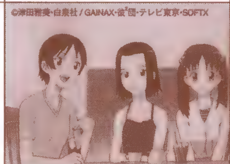


スーパーマリオブラザーズ
1985年に任天堂から発売されたファミコン用ソフト。日本中で社会現象と言われるほどの大ブームを巻き起こした。「ドンキーコング」「マリオブラザーズ」に続いて宮本茂が手掛ける。「視覚」「聴覚」に加え、原体験から得た「わくわく」「ドキドキ」感が取り入れられ、子供から大人まで虜になった。500万本販売。

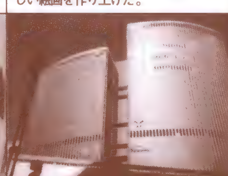


矢沢永吉『GOLDRUSH』

矢沢永吉
1949年広島生まれ。1972年ロックンロールバンド「キャロル」のリーダーとしてデビュー。1975年春、日比谷野音で燃え盛る炎の中「キャロル」解散、この年の秋、矢沢永吉としてソロデビューを果たす。自らの生きざまを克明に語った本「成りあがり」で一大「矢沢ブーム」を作りあげ、現在に至る。



カレカノ
「彼氏彼女の事情」。原作は、津田雅美(白泉社)。品行方正かつ成績優秀かつスポーツ万能だけど虚栄心が異常に強い女子高生が主人公の漫画で、庵野秀明監督によりテレビアニメ化された。沢田亜弥は画面中央。



有楽町マリオン
朝日新聞東京本社の移転、日劇の建て替えを契機として開発された複合建築物で、1987年の完成当時は若者を爆発的に引き付け「マリオン現象」として注目を集めた。



「泉」

マルセル・デュシャン
1887年フランス生まれ。フランシス・ピカビア、マン・レイとともにニューヨーク・ダダの中心人物となる。機械と肉体が合体したような作品を描いた後は、ほとんど絵画を放棄し「泉」をはじめとするレディ・メイドのオブジェを提示。現代美術はデュシャンから始まった。68年没。



ユベール・ロベール
「ルーヴルのグランド・ギャラリー整備計画」

ルーブル美術館
収集した芸術作品だけでなく歴史的にあるいは美学的、科学的に有意義な資料を保管、展示してその価値を強調する施設。1793年にフランス共和国により設立され、ヨーロッパで最も古い美術館の1つに数えられる。

だ体がでかいってだけで、ああ、でかいヤツだな、って。みんなの魂が巨人になれば名前はいらないし。がんばろうぜ。大きくなろうぜ」

相良「大きくなりたいよね」

飯田「なりたいよね」

相良「ちょっとね」

飯田「みんな、身の丈を知った、等身大の巨大化っていうのでいうと、どれぐらい大きくなりたいですか？　身長じゃなくてさ。例えばどんな車に乗りたいかとか、そういうこと。**ビル・ゲイツ**が、俺って巨人だなって思ったのは、億万長者になったときだと思うんだよ。今のヤマちゃんが、俺ってビッグになったぜって思えるときって、やっぱ武道館のステージに立ったときでしょ。ってそれは**矢沢永吉**だよ。ごめん」

相良「なんでイラストレーターが武道館のステージに立つとか、そーゆー話しになるの？」

飯田「だから矢沢永吉だっていってるだろうが。ハイ、ヤマちゃんはどうですか？」

山崎「大きい美術館で自分の作品が展示されたときですかね」

相良「大きな美術館……」

山崎「メジャーなところ」

相良「メジャーな美術館って……本谷さん、どこか知ってるところある？」

本谷「ありません」

相良「じゃあ、だめだ」

飯田「**なすび画廊**」

山崎「あはは」

飯田「サガラッチは、どんな時に自分がビッグになったなって思う？」

相良「え？　僕？」

飯田「好きな女の子とエッチしたとき？」

相良「そうだね。えっへへっへへ」

飯田「俺って巨人だな。実際ここも……てダメだよ、そういう話しちゃ。ギャルの前で。レディーの前で。慎みってものがないのか、キミには」

相良「はあ……でもね、実際のとこ、僕、何になりたいのかもわからないんですよね。もうすぐ27歳にもなるのに、まだフリーターだし」

飯田「もう、死ぬか生きるかどっちかしかないな、お前は」

相良「死ぬまでは生きようかな」

飯田「うん。『巨人のドシン1』の中では、巨人は何しても……人間に憎まれても、好かれても、ただ一様に、ひたすら大きくなっちゃうんですよ。で、寿命がきたら死んじゃうんです。で、死んだら必ず人間たちにコメントされるんです。アイツ、体大きかったよなとか。でも、行動範囲がせまかったよねとか、なんか通夜の席での自分の評価みたいなものを見れちゃったりする。だから、『巨人のドシン1』っていうのは、大きくなることがテーマなわけじゃなくて、生きる……生きて死ぬ、ってことなんだなって二年目にしてわかったんですよ。それで、バルド・ソドルだったんだな。ってさ、そんなわけなんだけど、アンタ、もっと司会して流れを作りなさいよ」

4　基準をどうするかってことらしい

あー、怒られちゃった。でもちょっと巨人のハナシになってきたじゃない。

山崎「マリオってどのくらいの大きさなんでしょう？」

飯田「60メートルくらいじゃない？　80メートルくらい？」

相良「マリオでしょ？　マリオンじゃないでしょ」

飯田「ああ、**スーパーマリオ**か。あれはね、多分32ドットの28ドットくらいかな」

木之内「ってことは？」

相良「ゴホッゴホッ！」

飯田「でもさ、14インチの人のマリオとさ、21インチの人のマリオとさ、大きさ違うんだよね。この問題をどうとらえるか？」

木之内「基準をどうするかってことですよね」

山崎「**アンドレ・ザ・ジャイアント**は山から降りてくるまで、自分が一番小さいと思ってたんですよね。そういう話をきいたことがあるんですけど」

飯田「木こりだったんだよ。フランスの。で、あんまり人をみたことなくて、で、ある日山を降りてみたら、みんなの小さいこと、小さいこと。そこでプロモーターに出会って、おまえレスラーになれっていわれて、心優しい人間だったんだけど、日本に連れてこられて、悪役になったのね。**ジャイアント馬場**と死闘を繰り広げて、そして死んでしまったね。そんな馬場さんも」

相良「先日亡くなられてしまって」

木之内「巨人がバタバタと倒れていく。巨人にも寿命があったのか」

飯田「いや、巨人はみんな死ぬんだよ。サガラッチが「巨人大全」で調べてきた巨人も、結構、死ぬよね」

相良「うーん……」

飯田「それがだから人間への自己犠牲だったりさ、あるいは隠遁みたいなかたちで姿を消すとかだったりして。誕生のことよりはむしろ消滅のことのほうが記載されているよね。で、足跡のことが一番書かれているよね。生きていたことの痕跡が。あ、遂に見えてきたな今日のコンパの流れが」

木之内「大きなものへのあこがれってありますよね……巨人って、昔の人にとって何か神秘的なものの象徴だったんでしょうか」

相良「うん」

山崎「世界が、どうやってできたかとか、説明できないことっていろいろあるじゃないですか。それを説明するときに、でっかい人がいたんだよってことにすれば……」

相良「そうそうそう、いい線いってるね」

飯田「なんででっかい人だと思ったの？　別に人じゃなくてもいいじゃん。神さまとかでもいいし、宇宙人でもいいし、獣とか鳥でもいいしさ。やっぱ人は人に人の世界を作ったことを求めたってこと？」

相良「そうかもしんない」

飯田「俺は宇宙人説もいいと思うけどね。チャネラーの人に聞いてみてーな」

相良「シャネラー？」

飯田「チャ、チャ、チャ、チャネラー。**シャネラー**の人だったら世界の全てを**シャネル**が作ったって……」

相良「……」

飯田「基本は駄洒落だからさ」

相良「飯田さんの基本？　そうだね」

飯田「でしょ？　もう単純に**志村けん**のギャグに近い笑いだよね。でもよく考えてみたら、いろんなところに仕掛けがあって、そんで考えたがりの人にはいっぱい語れる。あんまり考えたくない人には、笑って過ごせるって感じ。そういうゲームだから。俺のゲームって」

本谷「…………」

相良「大丈夫？」

飯田「アレルギー？　たばこの煙とかだめ？」

本谷「いえ……ただハナが出る」

まだこの調子で続きます。

5　扇動・そして管理教育のブタ

飯田「俺さあ、最近すごい痩せたんだよ」

相良「でもまたちょっと太ったんじゃない？」

飯田「イヤ。どんどん痩せてる。フィットネス行ってるし。泳いだりして」

相良「ふうん。じゃあ、だんだん小さくなってるんだ」

飯田「体脂肪率を計ってたら、インストラクターに頑張れば僕みたいにムキムキマンになれますよ、って言われたちゃった。でも、やだよな。ムキムキマンは。それよりキミの腋臭臭いよって言いたくなったけど言わなかった。すごいムキムキしてたぜ。一日五食食べるんだって。イヤでも食べる。で、やってくうちにみるみる体がデザインされていくから、それが楽しいんだろうね。人体改造。ピアス入れるのに近い」

木之内「わたし、ムキムキになったらどうしよう」

飯田「いいじゃんムキムキ」

木之内「**マドンナ**みたいに」

飯田「…………」

相良「…………」

木之内「…………」

山崎「…………」

本谷「…………」

飯田「…………女優になったら？」

相良「唐突ですね」

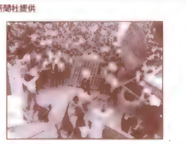
飯田「俺もさ、映画撮りたいなぁ」

本谷「…………」

相良「どんな？」
本谷「どんな？」
飯田「ロックとか、ロックとか、パンクとか、暴力とか、ロックとか、ロックとか出てくる……いい映画」
本谷「暴力とか、エロ？」
飯田「エロはない。あ、ちょっとあるけど。エロはそんなにない。隠し味程度。これも縁だからね。せっかく女優の卵と知り合えたんだから、一緒に何かやろうよ」
相良「一年間、声優なり女優なりやってきたんだから、それは無駄にしたくないよね」
飯田「そうだよ。モト、モト、モト……」
本谷「ハイ？」
飯田「……そのTシャツかっこいいな」
相良「うん。なんのTシャツ？」
本谷「知らない」
飯田「古着？」
本谷「んーん」
本谷「飲み物いいですか？」
相良「はい。飲んでる飲んでる。じゃあ、ゲームの話しよっか」
飯田「ゲームはいいよ。ゲームの話はしたって仕方がないよ」
相良「そう？」
飯田「っていうかさ、**ミッシェル・ガン・エレファント**とかさ、すごい盛り上がってるじゃん。なんであんなに盛り上がってるの？」
相良「ミッシェルガンのライブ見たことある人」
飯田「ハイ」
相良「ハイ」
飯田「……じゃあ、**ギターウルフ**は最高だと思う人、ハイ！」
相良「……いないね。寂しいね」
飯田「寂しいな……。あのね、ギターウルフとかねミッシェル・ガンとか、もう臨界点までいっているのね」
本谷「ウン」
飯田「そこまで人を煽ってどうするか？ そして客である俺を含んだお前たち、なんで、そんなに暴れてんだっていう。昔からさ、若者のエネルギーの発散っていうのは、あったんですよ。だれも組織してないのに、**安保条約**が結ばれそうになったその晩、国会議事堂の周りを何万人もの市民が取り囲んだりとかね、そのあと、火炎瓶投げたりするっていう、そういう、エネルギーを発散する場所が常にあったわけ。でも、90年代後半は、ただ暴力的なエネルギーだけが空中を渦巻いていて、それを発散するためのミッシェル・ガン・エレファントっていう存在はあるけど、彼らが何をアジテートしてるかって言うとさ、何があるんだろう？」
相良「アジテートって？」
飯田「アジテートって、何を煽ってるかっていうこと。昔の人は打倒佐藤政権とか、打倒**田中角栄**とかさ。そういうわかりやすい主義主張？ わかりやすいイズムを持っていたんだけどさ。これ、ダブルエスプレッソ？」
相良「うん」
飯田「う……うん。トーストは？」
相良「まだ」
飯田「まだか。あと、最後はティラミスだな」
相良「ハイハイハイ。打倒田中角栄だったんだ」
飯田「そう、プロテストがあったわけさ」
相良「プロテスト？」
飯田「プロテストって入団するときの」
相良「ああ、そうかそうか」
飯田「じゃなくて、主義主張のことだよ！」
相良「なるほどね。飯田さん何歳ですか？」
飯田「俺、30歳」
相良「田中角栄を打倒って言ってたのは何年前ですか？」
飯田「俺は言ってない。俺は打倒おニャンコクラブって言ってたな。他には打倒パーソンズとか、打倒セーラーズとかね。そういう80年代バブルな感じ？」
相良「それが憎かったんだ」
飯田「そう、もう憎くて憎くて、**スターリン**のライブいって、ブタの臓物食えっていわれて喜んでた」
相良「そのころ高校生だったんだ」
飯田「うん。それで、**山崎春美**のやってた至福団っていうバンドのライブにいって、マイクスタンドで頭なぐられたりして、痛かった」
相良「それ、何年前なんですか」
飯田「んーと」
相良「18のときとかでしょ。じゃあ、12年前のことだ。12年前って言ったら、何してたかな。僕は、14」
飯田「**ガンプラ**か？」
相良「ガンプラはもう作ってなかった。みなさんは何をしてたんでしょうねえ」
木之内「80年代っていうと私たちは記憶にないんですよね」
飯田「みんな若いんだなあ」
相良「いいなあ」
飯田「別によくないよ」
相良「……」
飯田「なにか、に、に、に、憎いものってある？ 憎いあん畜生。**あしたのジョー**」
木之内「憎いもの、意外といっぱいあるんですけど、言うとやる気がなくなるから言わない」
飯田「いや、象徴的に言うと。個人名じゃなく」
木之内「象徴的に、ですか？」
飯田「うん、どんなものが憎い？」
木之内「中年の自己中な人」


山崎春美率いるタコのアルバム『タコ大全』

山崎春美
春美という名前だが男性。ガセネタ、タコ、至福団などのロックバンドのボーカリストだった。音楽雑誌のライターや編集者だったりことも。ガセネタのＣＤの復刻盤は現在入手可能。ハードコアパンク好きにはお勧めの迫力のアルバム。（解説：飯田和敏）

毎日新聞社提供

60年安保闘争・国会南門を壊すデモ隊

60年安保闘争
1960年6月15日の安保阻止国民会議の6.15統一行動に全国で580万人が参加。同日夕刻一部学生が、国会南通用門から構内に突入し警官隊と衝突。双方に550人の負傷者を出した。6月19日には新安保条約が自然成立した。


ギターウルフ『狼惑星』

ギターウルフ
1987年結成のガレージロックバンド。これまでに米国、欧州等10数回のツアーを行い、日本音楽史上最多海外ツアー記録を更新しながら世界的な評価を得る。「１にルックス２に気合い、３にアクション、4・5がなくて６テクニック」をモットーとしている。


MADONNA, "LIKE A VIRGIN"

マドンナ
1958年、米ミシガン州生まれ。地元大学のダンス科を中退後、ニューヨークへ。82年に歌手デビュー。「ライク・ア・ヴァージン」の世界的な大ヒットで時代を象徴するカリスマスターとなり、女優としてもキャリアを積む。96年、未婚の母に。



"Chanel"
（FRANCOIS BAUDOT著、UNIVERSE社）

ココ・シャネル
1833年フランス生まれ。シャネルの創設者。孤児院、修道院、洋品店、クラブ歌手などの職を経て、シャネルブランドを帽子屋からスタート。第一次、第二次世界大戦という激動の時代を生き抜き、自立した女性のための新しいファッションを築いた。

日本スポーツ新聞社提供


アンドレ・ザ・ジャイアント
223cmの長身を誇る伝説のレスラー。50歳のとき心臓発作で天に召される。

白根ゆたんぽ氏所蔵


ガンプラ
ガンダムのプラモデル。価格は100円のものからあり、良心的である。


スターリン『アレルギー』

スターリン
1980年遠藤ミチロウによって結成されたパンクバンド。80年代前半にはエネルギッシュなライブと独特の歌詞で一大ムーブメントとなってマスコミを賑わす。

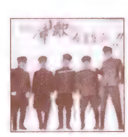
毎日新聞社提供

自民党の新総裁に選出された田中角栄氏（1972年）

田中角栄
1918年新潟県出身。もと内閣総理大臣。「今太閤」「コンピュータ付きブルドーザー」「キングメーカー」「目白の闇将軍」などのニックネームで呼ばれる。1993年入寂。享年75歳。


THEE MICHELLE GUN ELEPHANT
"GEAR BLUES"

ミッシェル・ガン・エレファント
1991年結成。下北沢、渋谷を中心に、ライブ活動を行う。パブロック、ブリティッシュ・パンクをルーツに感じさせながらも、独自のメロディーセンスと、グルーヴ感で他の追随を許さないロックンロールバンド。


『ドリフの軍歌だよ全員集合!!』

志村けん
『8時だョ！全員集合』で大衆の人気を得たお笑いタレント。昭和56年にノミ行為で検挙され、その後番組も終了。現在は「バカ殿」として若者に人気である。「アイーン」や「変なおじさん」などが代表的なギャグ。

日本スポーツ新聞社提供


ジャイアント馬場
昭和13年生まれで昭和35年にデビューした身長は209cmのプロレスラー。還暦になってもなおリングに上がった勇姿が記憶に新しい。得意技は16文キック。1999年1月肝不全のため逝去。

飯田「それ俺だ」

相良「アッハッハッハッハッハ〜」

木之内「いえ、50歳から上くらいの人で。社会的地位とかある人で。かつ自己中な人」

飯田「ハイ、金もあって権力もあって……」

木之内「それで、自己中」

飯田「自己中って何？　自己中毒？」

木之内「自己中心的。っていうか……」

飯田「価値観の狭い人ね。それを打倒したい」

木之内「やですね、見苦しいですね」

飯田「それは巨人に踏みつぶしてもらいましょう」

木之内「そうなんです。踏みつぶしてほしいです。くちゃっと」

相良「身近にそういう人がいたんですか？」

飯田「お父さんとか？」

木之内「違います」

相良「ヤマちゃんは学校教育をつぶしてほしいんだよね？」

飯田「愛知県だもんね。千葉と愛知は管理教育の、世界でも……いや日本では有名な」

相良「管理教育で？　へぇ」

飯田「知らないの？　おまえ、千葉県出身だろうが」

相良「そうだけど。超軟弱な学校だったから、自分たちが管理されてるってことすら、誰も気づいていなかった」

飯田「ああ、ブタだ」

相良「そう、ブタだったんすよ。でも、気づくのが遅かった」

飯田「なるほどね」

相良「最近やっと、そうだったんだなって」

飯田「でも、それはもう過去のことじゃん。今は？　今、巨人に踏みつぶしてほしいヤツはいないの？　俺はねえ……でも、俺は、無くなったね、そういう憎しみの気持ちって」

相良「あらららら、そう？」

飯田「ブランドブームを嫌ってたけど、実は好きだったのかもしれない」

6　『巨人のドシン1』はバイアグラ同梱！　ウソ

そうか、俺はブタだったんだ。

飯田「今日さ、パーティに**八谷さん**来てたでしょ。うらやましいよな八谷さん……すごいメジャーでしょ。『ポストペット』いいよな。みんな使ってる。ギャルにも大人気！　ああ、素敵だなって。パルコにポストペット展見に行ったらさあ、モモの部屋が再現されてたり、物販売コーナーにギャルが行列してたり…。そういうのっていいなあ。憧れちゃうよなぁ。でも俺にはできないよ。なんでできないのかな。俺の世界ってのは4畳半なんだよな。だけど4畳半でも、天井には穴をあけたいぜ。そしたら宇宙に向けて歌えるじゃん。4畳半フォークを」

相良「なるほど」

飯田「屋根を壊してもらいたい。巨人には。いいね、コレ。巨人に何を期待するか。昔の巨人は山を作ってくれました。現代の青年たちは巨人に何をしてもらいたいのか。どう？　言うことをきく巨人がいるんですよ」

本谷「ハイ」

飯田「結構でかいよ〜。モトやんの言うことなら何でも聞きますよ。どう？　本橋さん」

相良「本谷さんだよ」

飯田「ごめん。すごい失礼なんだよ俺。人の名前憶えられないんだ。なんだよ、もう！」

相良「まあ、まあ、まあ。なんかあるかな。巨人にしてほしいことって。本谷さんは、結構いろいろありそうじゃん」

本谷「……つぶしたいものですか？」

飯田「とゆーかさ、自分じゃなくて巨人さんがいて、本谷さん、僕キミの言うことならなんでも聞きますよ。何か命令してくださいって」

本谷「一個？」

飯田「一個。一個じゃなくても、いいよ」

本谷「ええっと……、山崎さんと木之内さんは？」

相良「山崎くんは、学校教育だよね」

飯田「愛知県の学校教育だよね。管理教育。文部省のおかげで俺はこんなになっちまったってことだよね」

山崎「そうです、そうです」

飯田「で、木之内さんは、50代の中年の自己中男をつぶしたいと。……タイとか行って、買春する人達でしょ？」

木之内「そうそう」

飯田「そんなの全員踏みつぶしちゃったほうがいいよね。気をつけよう俺も。俺は最近、誰かの本を読んでね、すごくいいなと思ったのはね、これはサガラッチに特に言いたいんだけど、たくさんの女の子とエッチ……」

相良「なんでそんなことが俺に言いたいことなんだよ」

飯田「いや、たくさんの女の子と交際することよりも、もっともエロティックな行為というのは、一人の女性と老いさばらえるまでまぐわうことでしょうと。っていうのをね、誰かの本に書いてあった。それってかなりエロっぽいなって思ったんだよね。どう？　どう思う？」

相良「不可能」

飯田「いや、いい話だと思わない？」

相良「あんまり思わない」

飯田「それ、俺、ショックだったんだよ。男文化でさ、千人斬りみたいな価値観ってあるわけじゃん。俺、アイツとやったぜ、俺達穴兄弟じゃん、アッハッハ。そういうのもあるだろ、世の中には」

相良「やだね、男って」

飯田「男ってやだよな」

本谷「……」

木之内「……」

飯田「でもそれがエロスだと勘違いしてる人がたくさんいるなかで、その本の著者は、そうじゃないでしょ、エロスっていうのは生命のことなんだから、生命を慈しむこと、これは、一人のパートナーを50歳、60歳、70歳、80歳、そして死に別れるまで愛し続けることが、もっとも官能的な行為なんですって、書いていた。誰だったかちょっと忘れちゃったけど。有名な人です。えっと誰だ？　ああ、名前忘れちゃった」

相良「それって、一般的な道徳を言ってるだけじゃないですか」

飯田「いや、一穴主義みたいな道徳性はあるじゃない。でもそれって実は道徳じゃなくて、もっとも背徳的なことだったりするわけ。種の保存ということで言えばさ、DNA的な、こう、男性の種を増やしたい願望で言えばさ、たくさんの女の人にたくさん子供を産んでもらったほうが、生物学的には正しいよね。利己的な遺伝子から言えば。でもそれに、意志をもって反逆するっていうことは、まさに官能ですよ。そう思わない？　俺は感動したんだよ。一回りして、びっくりした」

木之内「ああ、男の人はそういう考え方なんですよ。……**バイアグラ**を、こんなに早く認可すべきじゃないとも思うんですけれど。私は」

飯田「え？　俺さ、バイアグラと『巨人のドシン1』を同梱して売ろうと思ってるんだよ」

木之内「イヤ！　そんなの……いやらしい！」

7　全部ぶっつぶしてやる

もう疲れてきました。

飯田「みんなで食べようよ。おいしいよ。このパン。ただのパンじゃないんだぞ」

木之内「フランスパンですよね。しかも焼いてある」

飯田「それで、ガーリックまぶしてあるからおいしいんだよな」

相良「で、話しは戻るけどさ、本谷さんのぶっつぶしたいものは何なの？」

木之内「なんですか？」

山崎「この場、とか言ったりして」

相良「この場!?　いいこと言うね、キミは！」

飯田「ぶっつぶしてやる！」

相良「いいね、いい心がけだ。パンクだ」

飯田「サガラッチはどうなのよ」

相良「僕？　つぶしたいもの？　なんだろう。わかんないよ…。自分かな」

木之内「なんでですか？」

相良「なんでだろうね」

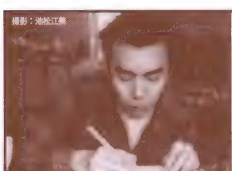
飯田「カッコツケだ」

相良「違うよ。僕、もの考えるのがイヤなんですよ。とかいって、そういう、文章書くような仕事はしてるんだけどさ、でも、何にも考えないで済むんだったら、それが一番ラクでしょ、だから」
飯田「運動するといいよ。エアロビクス」
相良「……健康的ですね」
飯田「や、あのね、やっぱり有酸素運動はね、細胞が喜ぶよ、ひとつひとつの細胞が。じゃ、オチをひとつ、どうぞ。モト、モト、モト、モト……」
相良「本谷さん」
本谷「巨人を、とっといて、とっといて、とっといて、最後の瞬間まで持っといて、最終的には、全部壊しちゃう」
相良「全部？」
飯田「地球を？」
本谷「うん。地球をパカッて。消滅させて。一気にパッと消してもらうの」
相良「スケールでかいね」
飯田「でも、自分も死んじゃうよ」
本谷「だから、痛いとかなくて一瞬で消えるっていうか」
飯田「モトやん、もしかしてハルマゲドン、好き？ 『**デビルマン**』って漫画知ってる？」
本谷「知らない」
木之内「永井豪」
飯田「うん。じゃ、今度貸してあげるよ。『コインロッカーズベイビー』っていう小説があってさ」
相良「『**コインロッカー・ベイビーズ**』でしょ」
飯田「あ、ちょっと間違った。『コインロッカー・ベイビーズ』っていう小説があってさ、これも、ハルマゲドン的な作品だよね。ダチュラっていうのがハルマゲドンを起こすんだよね」
相良「ダチュラって毒ガス」
本谷「苦しいのはやだ。誰も気づかないうちに無くなってるっていう……」
飯田「人民寺院っていう、昔、劇団……じゃなくて、宗教団体があって」
相良「わざと言い間違わないでくださいよ」
飯田「ガイアナに移住して、で、**ジム・ジョーンズ**っていう教祖が、みんな、死のうっていって青酸カリを一斉に飲んで、一日に二千人死んだんですよ。ひとつの共同体が一晩にして消滅。……まあ、いいや。でもさ、19歳の女の子がさ、すべてが一瞬にして消えてしまえばいいなんて、どういう気分だろう」
本谷「ああ、じゃあ、やっぱり訂正。地球上の人間だけ全部消して、なにか別のものをつくってもらう」
飯田「ウサギさんとか」
本谷「ああ、うん……」
飯田「それいいね」
木之内「ハナシ的には結構いいですね」
本谷「なにか誕生すればいいいな……」
飯田「ってことはさあ、今の自分の暮らしとか、楽しくないの？」
本谷「楽しくはない……苦しい」
飯田「な、なんで？ だって、人から見たらさ、自分の好きなことやってて、生活の苦労も……ま、食べるには苦労してないでしょ。それなのに……でも苦しいんだ？ ……それは俺も同じだけどね。俺も人からみたら、うらやましい生活してるのかもしれないけど、苦しい。苦しい……なんでだろう？」
本谷「なんでですか？」
飯田「わからない」
本谷「私もわからない」
飯田「やっぱ考えるからかな」
本谷「考えるからかもしれない」
飯田「サガラッチが言ってたことと同じかもしれない」
本谷「うん。考える時間があるから」
飯田「考えなきゃ楽しいんだよね。**ハイレグジーザス**のオールナイト公演とか、超楽しかったもん。楽しかったでしょ。あれ。**バロム1**最高だよね。っていうか、ああいうの見てどう思ったの？」
本谷「あのまま街に出ればいいなと思った」
飯田「出てるじゃん。最初、街から現れたじゃん」

8 なんか、ほんとにもうダメ

モト、モト、モト、本谷さんてさあ……
すごい過激な女の子なんだね。

飯田「ハイレグジーザスって、あれはもう演劇じゃないよね」
本谷「うん」
飯田「ネオ演芸って本人たちは言ってるけど。全裸になって、で、スマップのパロディやるんだよね。で、リボンだけしてるんだっけ」
本谷「ここにマイクつけて」
飯田「マイクつけて『僕たちスワップです』とかいって、スマップの歌をきわどい替え歌で歌う。きわどいっていっても、アレだけど」
本谷「アハッ。もう脱がしてるから」
飯田「うん。もう、それでドエロな替え歌を歌うんだよね。で、女の子とかはキャアとか言いながらこう、喜んでるって感じなんだけど、俺とかサガラッチとかあんまりそういうの見てもさ、見たくないからさ、下のほう見ててスマップの歌だけ聞こえてくるの。結構いいなって思って。それで俺、「青い稲妻」いい曲だなって。それでスマップ好きになった」
木之内「すっごい理由ですね、そこまで紆余曲折して」
飯田「うん、遠回りしてね。ハイレグジーザスの裸って、結構ショックじゃない？ 美大でヌードクロッキーとかやるでしょ。あれ最初は結構緊張するよね」
山崎「はい」
飯田「でもだんだん慣れちゃうし、俺、今やふつうの人の裸見ても全然なんにも感じないもんね。だから、そこを裸の女の人が歩いてても……」



常盤響
1966年東京都生まれの新進気鋭のスタークリエーター。グラフィックデザイン、イラストレーション、アートディレクション、文筆、選曲、DJなど幅広い分野で活躍中。Manual of Errorsの前身であるアーティスト集団「京浜兄弟社」の生みの親でもありモンドレコードにも造詣が深い。



「自画像」



ジム・ジョーンズ
南米・ガイアナのカルト宗教「人民寺院」の教祖。1978年、信者たちに集団自殺を命ずる。914人もの信者が服毒自殺し、ジム・ジョーンズ自身も銃でこめかみを撃って自殺した。

© 永井豪とダイナミックプロ「デビルマン1」, 講談社コミックス



デビルマン
永井豪作の漫画。主人公、不動明は親友の飛鳥了よりデーモンが地球侵略を秘密に開始しつつあるという事実を打ち明けられ、地球の平和を守るため悪魔の強靱な肉体と合体することを決意。そして人間の心を持つ悪魔人間デビルマンとなって人類のために戦うというストーリー。テレビアニメ化もされた。

© Copyright 1997, Sony Communication Network Corporation



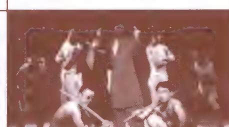
ポストペット
ピンクのクマなどの可愛いペットが電子メールを運んでくれる画期的なメールソフト。普通のペットと同じように餌をあげたり可愛がったりしつけしたりできる。いじめすぎると怒って家出してしまうことも。おつかいを繰り返すうちにだんだん賢くなってペット自ら手紙を出すようになる。



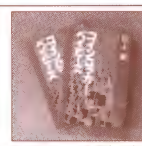


「Large Standing Woman」

ゴッホ
ヴィンセント・ヴァン・ゴッホ(1853〜1890)、オランダ生まれ。27歳の時に画家になり37歳で亡くなるまでのわずか10年の間に独得な色彩表現で現代絵画の大きな源泉となる作品を残した。描くことによって自己の精神を解放し、まさに炎のように燃え尽きた生涯だった。



HIGHLEG JESUS 本公演
「FUCK YOU VERY MUCH」
'99.5.26〜'99.6.1 at 武蔵野芸術劇場



『コインロッカー・ベイビーズ上・下』
（村上龍著、講談社）



八谷さん
八谷和彦、1966年佐賀県生まれ。ポストペットの作者。CIプランナーを経たのち「コミュニケーション」をテーマにメディアアーティストとして活動。「視聴覚交換マシン」「ワールドシステム」「メガ日記」などを発表、数々の賞を受ける。

ジャコメッティ
アルベルト・ジャコメッティ(1901〜1966)。スイス生まれの彫刻家、画家。30年頃シュルレアリスム運動に参加したが、第二次大戦後は人体を細長く表現する作品に専念した。62年ヴェネツィア・ビエンナーレで大賞受賞。

バロム1
ハイレグジーザスに出演していたバンド。

ハイレグジーザス
英表記、HIGHLEG JESUS。「SEX・ドラッグ・R&Rと演劇」を合言葉に92年6月、総代・河原雅彦を中心に結成。『エロ・バカ・ショック』を信条に繰り出されるそのドライブ感溢れるスリリングなパフォーマンスは、時に「ネオ演芸」と称され、一部では絶大な支持を受けている。

コインロッカー・ベイビーズ
1967年「限りなく透明に近いブルー」で芥川賞、群像新人文学賞を受賞した村上龍の作品。コインロッカーに捨てられていた二人の子供、キクとハシ。生きていくために破壊を繰り返す二人の刹那的な生きざまを描いたスピード感あふれる小説。

バイアグラ
米国ファイザー社が開発した経口インポテンツ治療薬。人生を楽しみたい多くの中高年男性に支持されている。勃起を阻害する体内酵素の働きを弱めることにより、勃起を促進させる。性交の一時間前に服用するだけでめざましい効果がある。

あしたのジョー
ちばてつや作の不朽のボクシング漫画。原作は高森朝雄こと梶原一騎1970年代の若者に絶大な影響を与え、漫画のキャラクターでありながらジョーのライバル「力石徹」が死んだ時は葬式までが行われた。よど号ハイジャック犯が声明文で「我々はあしたのジョーである」と宣言したのは有名。

木之内「それはちょっと……」

山崎「俺は見ちゃう……」

飯田「俺は感じないね。感じない。でも、バドガールが歩いてたら結構びっくりして見ちゃうけど」

木之内「性は文化ですよね、人間にとって」

山崎「あはは、あは、あは」

木之内「裸っていうのは、もっとも芸術的な欲望を、アピールする状態ですよね、だけど、バドガールの衣装のほうが胸にキュンとくるっていうのはやっぱり社会的な……」

飯田「いや、胸にキュンとはこないけどさ、なんか視線はいってしまうみたいな……新橋にバドガールの焼き肉屋があるから、あとで一緒に行こうよ」

相良「やだよ」

木之内「男の人は、そういうところ、すごく楽しそうですね」

飯田「俺は、行ったことないんだけどね、キャバクラとか。楽しいらしいよ」

相良「楽しいらしいね」

飯田「サガラッチは行ったことあるんでしょ」

相良「ない」

飯田「でもみんな行ってたでしょ。前の職場とかでは」

相良「うん」

飯田「なんでサガラッチは連れてってもらえなかったの？　嫌われてたんだ？」

相良「うん。多分」

9　苦しい苦しい苦しい

苦しい、苦しい、苦しい、どうしてこんなに僕らは苦しいんだ！

飯田「椎名林檎いいよなあ！」

木之内「椎名林檎？　いいんですか」

飯田「椎名林檎いいよ」

相良「聴いたことある？」

飯田「『絶頂エクスタシー』」（正しくは『無罪モラトリアム』）

本谷「うん」

飯田「全部聴いた？」

本谷「アルバム？　うん」

飯田「どう？　椎名林檎と、年齢一緒だよね」

相良「同い年の女の子があれだけやってるってのは、結構焦るよね」

本谷「ハイ」

飯田「歌いたい？」

本谷「はあ、いいっすね」

飯田「椎名林檎になりたいって思う？　俺、**常盤響さん**になりたいって思うもん。八谷和彦さんにもなりたいって思う。でも、俺が本当になりたいのはね、なんだと思う？」

相良「知らないよ。**ゴッホ？**」

飯田「うーん」

木之内「なんでゴッホ好きだったんですか？」

飯田「ゴッホは絵を書くことしかできない人だったでしょ、そこがいいなと思って。考えたくない人でしょ。自分の脳味噌を踏みつぶしてほしい人でしょ。ゴッホってそういう人だった。何にも考えてなかった」

木之内「考えてなかったからこそ、逃げ道がなく、それがまた絵に」

飯田「うん、ゴッホの絵がいいかどうかなんてどうでもいいんだよ」

木之内「いいんですね、ただゴッホになりたいんですね」

飯田「うーん」

木之内「でも見ると迫力ありますよね、ゴッホの絵って」

飯田「あるよね、すごいよ」

木之内「うん」

飯田「俺ね、絵の中で一番好きなのは**ジャコメッティ**の絵なんですよ、あ、いやもっとあった。本当に好きなのは**マーク・ロスコ**」

木之内「ああ、ロスコ」

飯田「自殺しちゃうんだよ。自分の作品の前で」

相良「へーそーなんだ」

飯田「それ、ちがうか」

相良「え？」

飯田「あー、そーだよね。で**デ・クーニング**の弟子だ。誰だっけ？　」

木之内「ポロックじゃなくて……」

飯田「思い出した！　ゴーキーゴーキー。**ゴーキー**、自分の作品の前で首吊って死んだんだ。だからデッドピクチャーっていうタイトルがついてるんだよ。死んじゃうんだよ。まあ、いいよ、そんな話。……女優……女優になれば？」

本谷「はぁ……」

飯田「なりたい？　なりたいから演劇始めたんだよね」

本谷「うん、でも……苦しかったから」

相良「苦しかった？」

飯田「何が苦しかった？　それだな、今日のテーマは。さっきサガラッチがいない間に話してたのは、俺たち食い物はあるしね、お金にすげー困ってるわけでもない。でもとにかく苦しいよね。山ちゃんとか木之内さんなんか芸大だぜ、うらやましがる人いっぱいいるわけよ。モトやんだって、カレボクカレボ、ボ、ボ、ボ、あれ？」

相良「……『カレカノ』」

飯田「ああ。『カレカノ』で声優やって、専門学校の声優科に通ってる人たちから見ればさ、すっごいスターなわけじゃない。サインくださいとか言われちゃうわけでしょ」

本谷「ああ」

飯田「あげたことある？」

本谷「はい」

飯田「ツバかけた？」

本谷「………」

飯田「俺はサインくださいっていわれたことないんだ。インターネットには、すごい悪口書かれるんだけど」

相良「僕、飯田さんにサインもらったことあるけど」

飯田「ああ、そう…………」

相良「…………」

飯田「で、サガラッチも、まあなんか楽しくやってるわけじゃん、あんな可愛いコとちょっと、うううう、いろいろおかしくやってるように見える。で、八谷さんにしたって常磐さんにしたってさ、楽しくやってんじゃないのって思っちゃうでしょ」

相良「思っちゃう、思っちゃう」

飯田「でも違うんだよ。みんな苦しいんだよ。で、結構地味なんだよ」

相良「あっはっは」

飯田「もう普通だよね。普通に悩んだり普通に苦しんだりしてて。カート・コバーンだってそうだったわけじゃん。あんなに金あってさ、あんなにいい奥さんもらってさ」

相良「いい？」

飯田「いいかどうか知らないけどさ、俺、**コートニー**はすごくイイ女だと思うんだ。赤ちゃんもいてさ、ハッピーそうに見えたけど、苦しかった。その苦しさはなんなんだっていう話のときに、キミはいなかった」

相良「スミマセン」

飯田「それがまとめだよ」

相良「そうなの？」

飯田「で、そこに巨人をつなげることができれば、このコンパは大成功」

相良「はあ……みんな、そんなに苦しいんだ？」

木之内「うーん」

相良「そうですか」

飯田「だからさ、みんな苦しいのはわかったからさ。最後、代表としてさ、モト、モト、モト……本橋さんにさ」

相良「本谷さんだっちゅうに。もう、ワザと間違えてるでしょ」

飯田「ワザとじゃない。本ッ当に間違えた。本橋さんのほうが覚えやすいから名前かえたら？」

本谷「そういうこと、どうでもいいですよ」

相良「どうでもいい!?」

飯田「どうでもいいよねぇ、名前なんて。俺も**飯野さん**って呼ばれてもいいもん。名前じゃないよ魂だよ」

相良「飯田さん、おかしいですよ、かなり」

飯田「ああ、俺が50歳になったら相当頭オカシイだろうな」

相良「そうだね、年々おかしくなってるもん」

飯田「そうだよね、昔はまだもっと社会人っぽかったもんね」

相良「そうそう」

飯田「アートディンクっていう会社にいるころ知り合ったのね。そのときはね、俺、ちゃんとまだね、相良さん、こんにちは、みたいな……で、まとめてくださいよ」
本谷「何をですか?」
飯田「私たちを苦しめるものの根元は何かってこと」
相良「何なんでしょう?」
飯田「何なんでしょうねえ? だって19歳の女の子でさ、俺の知ってる19の女の子って妹くらいだけど、楽しそうだよ。ちっとも苦しくなさそうだよ」
相良「何やってるの?」
飯田「女子大生」
木之内「妹さんは可愛いですか?」
飯田「う、うん。毎日生活をエンジョイしてますよ」
木之内「なんでだと思いますか」
本谷「木之内さんはなんで、苦しいんですか?」
木之内「私ですか? 私は別に苦しくはないですけど」
飯田「だめだ、みんなと調子合わせないと原稿に出来ないよ!」
木之内「え? 違う違う。苦しいかもしれないけど、でも結局解決できないことだから。美大の受験って飯田さんはご存じだと思うんですけど、ハードですよね」
飯田「うん」
木之内「で、それをクリアして大学に入ったら、こう今まで感じていたコンプレックスとかいろんなことが、解決されていくのかなって思ってたんですけど、実際にはそういうことはなかったわけなんですよね。もっとこう具体的な自分の解決策っていうのを自分の中で見つけて……解決策っていうか、どうにかしていかなくちゃっていう、納得できるようなことをやってかないと、先に進めないんじゃないかなと思って。もうがんばってそうするしかないなって開きなおりました」
飯田「苦しくないんだ? じゃあ」
木之内「いや、いや」
山崎「苦しいのは欲のせいじゃないの」
飯田「欲のせいか」
山崎「欲張りだから。常に求めてるでしょ」
飯田「欲張りなのか」
山崎「多分」
木之内「うーん、欲なのかな、よくわからないけど」
山崎「今の状況を良しとしてない」
木之内「ウン。ああ、そっか」
山崎「もっと良くなりたい。もっと……もっと………」
相良「……はぁ~……苦しいよねぇ。僕ね、もうすぐ27歳になっちゃうけど、20歳くらいの頃は、27歳ぐらいになったら、もう苦しくないんだろうなって思ってた。ちゃんと一角の人物になってて。でも、まだ苦しい」

10 そしてやっぱりまとまらない

ダラダラと続いたコンパもついに終了間際。
本谷さん、退屈そうにデザートのお皿をフォークでつついています。

木之内「今、私留学しようと思って準備中なんです」
飯田「いいなあ、俺も留学したいと思ったんだけどさ。一人オランダで風車みながら黄色い太陽とか描きたいな」
木之内「絵描くのってこんなに楽しいって知らなかった! っていう再発見がありそうですよね」
飯田「それはねえ……それはないよ。もっとくだらないよ。甘いもの食べてウメーとかいってるぐらい」
木之内「あ、食べ過ぎちゃったとか言って?」
飯田「ところでモトやん、何やってるの?」
本谷「あ、うふふふ」
相良「トリップしてたんだ」
飯田「そっか。甘いもの最高! チョコパフェ俺、大好き。さ、そろそろ告白してくださいよ。今まで俺がムダ話をしてたけど。これで、この対談がしまるんだから。19歳の女の子でしょ、モトやんは」
本谷「はい」
飯田「俺たちのイメージする19歳の女の子ってのは、安野モヨコの漫画に出てくる世界だよね。**『ハッピーマニア』**みたいなさ、青春を謳歌してて、怖いものはないわっていう」
木之内「ツカツカツカツカって」
飯田「そう、ワタシよ、どいて、女優なのよ! みたいな」
山崎「女優にこだわりが」
飯田「そういうイメージをもたれてサインとか求められるんでしょ」
本谷「……はあ」
飯田「でも本当は……」
本谷「うん」
飯田「なんでワタシのサインなんてほしいわけ? なんて思ってるわけでしょ」
本谷「……」
飯田「そういうふうに、男の子に、あるイメージを求められてるってのはさ、どうなの?」
木之内「このオタク野郎って?」
飯田「そう、そういう、気持ちわりぃよお前らなんかみたいな。……なんて考えてしまう自分が苦しいの?」
本谷「う……ん」
飯田「わからない……なぜモト……モトさんは……なんだっけ? モトまでは憶えてる」
相良「本谷さん」
飯田「なんで、俺、本橋さんだと思っちゃうんだろう、そういう人がいたっけ?」
相良「うん……AV評論家でいるけど。結局、名前、ちゃんと憶えられなかったね」
飯田「うん……ところで、こんなんで原稿まとまるの?」
相良「ああ……多分、まとまんない」

■


『ゲーム　Super 27years Life』(飯野賢治著，講談社)

飯野賢治
1970年東京生まれ。ゲーム制作会社勤務を経て94年にゲーム制作会社ワープを創設。95年には「Dの食卓」が80万本を超えるヒットとなった。その後も「エネミー・ゼロ」「リアルサウンド～風のリグレット～」など革新的なゲームを発表し続けている。


「Garde　Sochi」

ゴーキー
アーシル・ゴーキー(1904～1948)
抽象表現主義の第一世代で戦後アメリカを代表する画家の一人。マーク・ロスコやデ・クーニングなどに多大な影響を及ぼす。アトリエの火災、癌の発病、首の骨折、手の障害、など度重なる不幸に耐え切れず自殺。


「Number 11」

マーク・ロスコ
1903年ロシア生まれ。戦後アメリカを代表する画家。1913年アメリカに移住。「複雑な思考を単純に表現することを良しとする」をポリシーに、色彩の帯が画面に漂う独特な抽象絵画のスタイルを50歳を過ぎる頃に確立。70年に自殺。


『ハッピーマニア7巻』(安野モヨコ，祥伝社)

ハッピーマニア
安野モヨコ作。フィールヤング(祥伝社)に連載されているラブコメディ漫画。彼ができなくてやたら焦る主人公の重田カヨ子(25)が若い女性の共感を得て大人気を博し、テレビドラマ化もされた。


HOLE "PRETTY ON THE INSIDE"

コートニー・ラブ
NIRVANAのヴォーカルとギターであった今は亡きカート・コバーンの妻。HOLEというバンドでヴォーカルとギターを務めている。コケティッシュな魅力でハリウッド女優としても新境地を開く。


「Untitled」

デ・クーニング
1904年オランダ生まれ。抽象表現主義の代表的画家。26年アメリカに密入国。29年頃、アーシル・ゴーキーと知り合い多大な影響を受ける。無意識の領域を探るオートマティスムの手法でジャクソン・ポロックとともに抽象表現主義の二大巨匠と呼ばれる。1997没。

～The Story about "Doshin the Giant"～

巨人島からの手紙



作：チーム Disc Drive Tribe

これから紹介させていただくのは、とある青年から弟宛てに届いた手紙です。いったい、兄がどこからどのような手段で、また、弟に何を伝えようとして、このような手紙を寄こしたのかは不明です。なぜなら便箋には、乱れた筆跡で世間の常識では推し量れない不思議な世界のできごとが書きつらねてあるばかりなのですから！

実をいいますと、ここに書かれていることを、こうして公開することには若干の躊躇を覚えもします。この手紙の内容は、わたしたちの暮らすこの現実社会、そこから逸脱してしまった者の、とるに足らない世迷い言ととらえられかねないからです。

なにはともあれ、この手紙に何が書かれていたか、あなた自身で読んでみてはいただけないでしょうか。

失踪した兄さんから届いた手紙……
そこに記されていた言葉はとても信じられないことだらけだった……

これから紹介させていただくのは、とある青年から弟宛てに届いた手紙です。いったい、兄がどこからどのような手段で、また、弟に何を伝えようとして、このような手紙を寄こしたのかは不明です。なぜなら便箋には、乱れた筆跡で世間の常識では推し量れない不思議な世界のできごとが書きつらねてあるばかりなのですから!

実をいいますと、ここに書かれていることを、こうして公開することには若干の躊躇を覚えもします。この手紙の内容は、わたしたちの暮らすこの現実社会、そこから逸脱してしまった者の、とるに足らない世迷い言ととらえられかねないからです。

なにはともあれ、この手紙に何が書かれていたか、あなた自身で読んでみてはいただけないでしょうか。

ヨシノブへ

巨人は本当にいた。俺は見た。そいつは黄色い色をした巨人だった。

巨人が現れたのは、俺がこの島にたどり着いてから四十九日目の夜明けだった。

それまで、この南の島は、まるで時間が止まってしまっているかの様に、なにごともなくのどかで、俺は島民たちとともに太古の時代同様の暮らしを送っていた。

俺は、巨人の登場をある予測をもって待ち続けていた。そしてその予測は見事に的中し、とうとう巨人に出会えたというわけだ。出会えたといっても、遠くからその姿を見ただけなのだが。そしてその日以来、巨人は頻繁に我々の眼前に現れるようになった。

巨人は必ず夜明けと共に現れ、そして、昼と夜の境目、空気の全てがせつないオレンジ色に染まっていくなか、まるで溶け込むように姿を消してしまう。

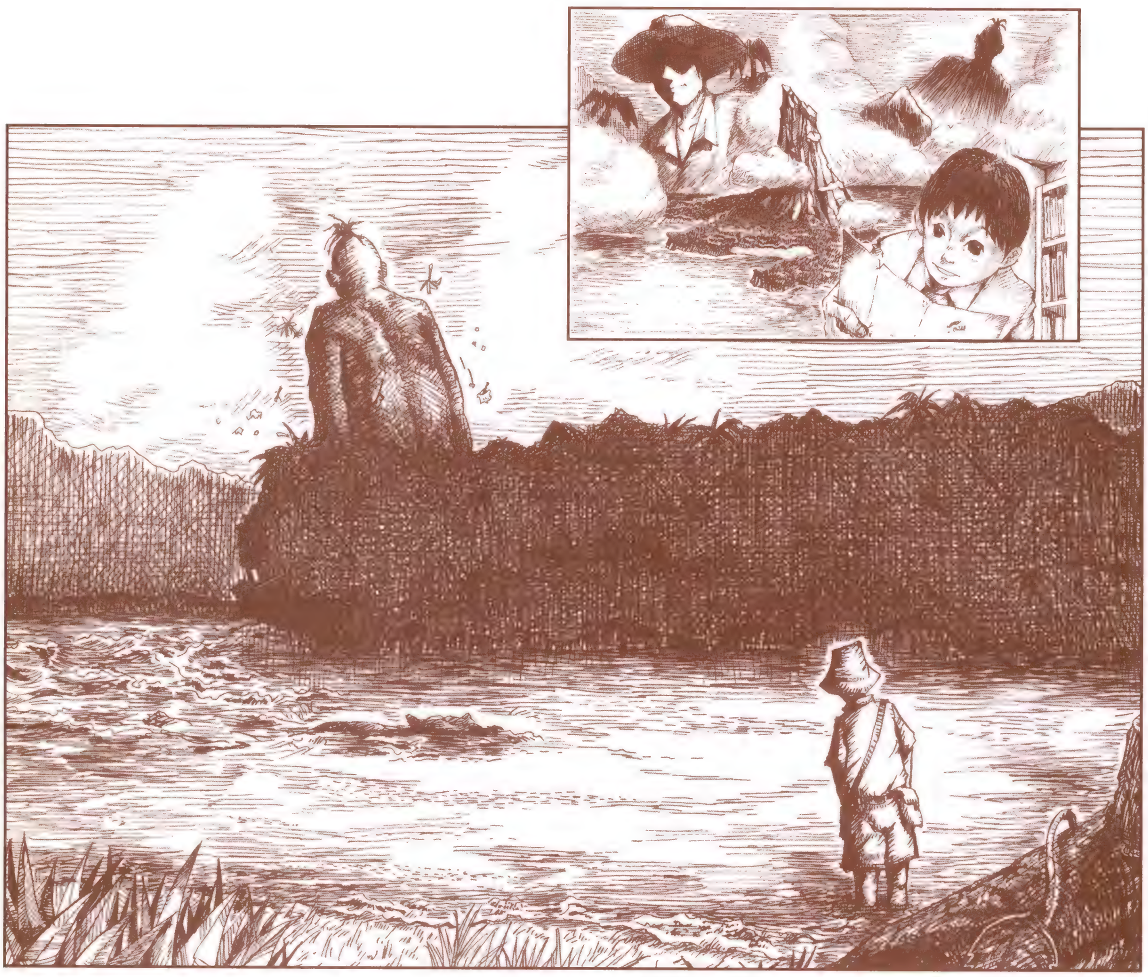
俺はしばらくの間、この島に逗留し、巨人がこの島で何をするのか観察していこうと思う。それは、学術的な好奇心からではない。

「ドシ～ン、ドシ～ン」と島中に轟く巨人の足音を聞く度に、全身に鳥肌が立ち、心臓がドクドクと脈打ち、不思議な昂揚感に包まれるのだ。それは、俺にとってこれまで経験したことのない、甘美な快楽なのである。

俺は旅に出てから、ここにたどり着くまで、様々な土地を巡り、数多くの不思議な経験をつんできた。だが、この島はもっとも特別な〝感じ〟がしている。一度知ってしまうと後戻りできなくなるような、ある〝感じ〟だ。その感覚の正体は何なのか? その秘密をつかめたときが、旅の終わり……俺が家に戻るときだろう。

この手紙のことは、ふたりだけの秘密だ。父さんと母さんは俺のことを心配しているだろうが、決して話してはいけない。男と男の約束だ。おまえを信じているよ。だっておまえは俺の弟だものな!

兄より

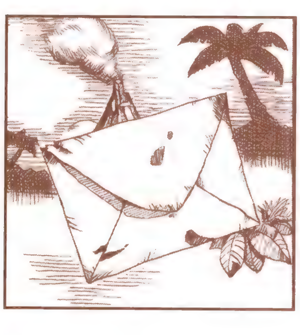


いかがでしょうか?

「兄さん、正気なの?」

いきなりこのような手紙を読まされても当惑するばかりなのは、弟であるヨシノブも読者の皆様と同じでした。

しかし、兄から弟へ届けられた手紙はこれだけではなかったのです。



64DDソフト『巨人のドシン1』の世界からリアルワールドへ二通目の手紙をお届けします……

「受験勉強は順調に進んでいるのか？」

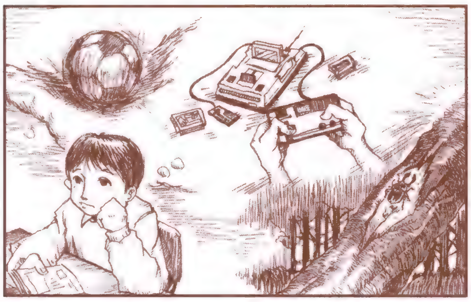
今晩も、夜十時すぎに塾から帰宅したヨシノブに、父さんが尋ねました。

何度も同じことを言わなくてもいいじゃないか……つい、そんな言葉が口に出そうになりましたが、ヨシノブはなんとか「大丈夫だよ」とだけ答えました。でも、内心はうんざりしていたのです。父さんは続けて、大きなため息とともにこう言うに決まっているからです……「ヒデキ兄さんは、それはもうよくできて何の心配もいらなかった」

その言葉を聞くとヨシノブの頭の中は、いつも兄さんとの思い出でいっぱいになってしまいます。ヨシノブがもっと小さかった頃は、本当によくヒデキ兄さんと遊んだものでした。サッカーもファミコンも昆虫採集のやりかたも、全部兄さんが教えてくれました。

その兄さんが一年前に行方不明になったときから、両親は急に教育熱心になりました。ヨシノブを私立中学に入学させようと、塾にも通わせるようになったのでした。

〝わかってるよ。兄さんはいつだって、父さんや母さんの期待を裏切らなかった。楽々で一流大学に合格して、難しい研究をしていた……。そんな兄さんのことを一番好きだった



のも、誇りに思っていたのも、この僕なんだ。でも、だからって、僕と兄さんを比べられても困るよ……〟父さんに、そう言えたら、どんなに気が晴れることでしょう？　しかし、ヨシノブは口をつぐんだままでした。

「そういえば、ヨシノブ宛てに手紙が届いているわよ」

物思いに沈んでいたヨシノブは、母さんの言葉にハッと顔をあげると、急いで部屋に駆け込みました。学習机の上に封筒が置かれています。差出人の名前はありませんでしたが、兄からの手紙に違いありません。



ヨシノブへ

俺は相変わらず巨人の現れる南の島に滞留している。あの黄色い巨人の姿に、俺は未だに心を奪われたままなのだ。島での生活が長びいているが、健康に関して問題はない。研究室にこもりきりだった頃に比べると、格段にスリムになったが、すこぶる体調は良い。

なぜか毎晩俺の寝ている間に、赤い実が届けられる。この島では、その実が俺にとって唯一の食料だ。不思議なことだが、こいつをごく少量食べるだけで一日中満腹でいられる。赤い実を届けてくれるのは島の人々なのだろうが、それを確かめようと一晩中起きていた夜には、実が届けられなかったので確かめようがない。

俺は何度か島の人々と大胆なコミュニケーションを試みたのだが、ことごとく無視されてしまった。かといって、俺は彼らに完全に拒絶されているわけでもないようだ……。彼らが俺を迎え入れてくれているのかどうか、俺には判断がつきかねる。しかし、その曖昧な態度は、この島のどこに行っても漂っているむせかえるような濃厚で甘美な匂いの様に心地よく、俺にある衝動を生じさせる……もし、ヨシノブに好きな女の子がいるとしたら、俺の感じている思いがよくわかるかもしれない。





そんな俺の行き場のない衝動に呼応するかのように、今日も巨人が現れた。そして、巨人はゆっくりとした動作で島を闊歩しはじめるのだ……。

追伸・この手紙のことをうっかり他人に話しでもしていないだろうな！

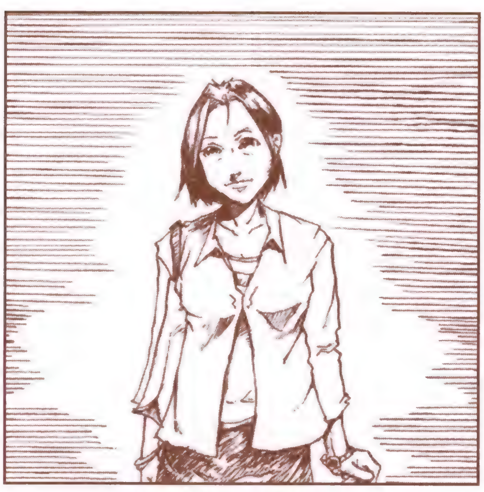
兄より

この数日間ヨシノブは、手紙に書いてあったこと——巨人のことや南の島での兄さんの暮らしについて——ばかり考えていたので、学校では授業中も休み時間も、なんだかぼんやりと過ごしてしまいました。

「ヨッシーじゃーねー」「バイバーイ」……放課後、友達に声をかけられても、上の空な返事しかできません。足だけがいつものように塾へと向かいました。

「ねえ、ヨシノブくん……ヨシノブくん！」

強く呼び止める声に、ヨシノブはようやく気づいて、足を止めました。大きくて綺麗な瞳が、ヨシノブの顔をじっとのぞき込みました。それは、よく知っている人——ヒデキ兄さんのガールフレンド、タカコ姉さんでした。



巨人島を旅する兄さんの恋人 タカコ姉さんがヨシノブを訪ねてきて……



「ヒデキさんのことで、知っていることがあったら教えてほしいの。何も言わずにいなくなってしまったでしょう。ヨシノブくんだったら、何か心当たりがあるかと思って……」

この言葉を聞いてヨシノブは少しがっかりしました。ヒデキ兄さんとタカコ姉さんは恋人同士だったのだから、ヨシノブなんかより兄さんが失踪してしまった理由をよく知っていて、兄さんのことを教えてくれるのではないかと思っていたからです。

ヒデキ兄さんは大学に通うために下宿をするようになってから、家に滅多に帰ってきませんでした。ですから、ヨシノブはヒデキ兄さんの大学生活がどんなものだったのか、ほとんど知りませんし、一度だけ帰省したときなど、こんな具合に同じことを何度も繰り返し呟いているだけだったのでした。

――「なあ、もう、うんざりだ。全部わかっちまったんだ、すべて回転しているんだ。その円環を断ち切って、スピンアウトするんだ、なあ、わかるだろ、ああ！ うんざりだ」――

顔色も悪く険しい目つきで、以前の優しいヒデキ兄さんとはまるで別人のようでした。ヨシノブには兄さんの言うことはさっぱり意味がわかりませんでしたが、そんなヨシノブに兄さんは余計に苛立ったようでした。考えてみれば、あれが兄さんの姿を見た最後だったのです……。

「僕には、何もわからないよ」

今のヨシノブに言えることはそれだけでした。その答えにタカコ姉さんは寂しげな目をしました。

「そう……今、何処にいるのかしらね」

思いつめた気持ちとは伝染するものでしょうか。ヨシノブはなんだか胸が苦しいような気がしました。

「兄さんは巨人島にいるんだよ！ ほら、この手紙を見て！」

そう言ったら、タカコ姉さんは信じてくれるでしょうか⁉

そんな二人の思いとはよそに、兄さんからの手紙はその日も届きました。

ヨシノブへ

この島に現れる巨人と、島の人々の間には不思議な交流がある。彼らは無邪気に戯れたり（なんともアンバランスな光景だが！）、ときには巨人が人々の求めに応じて樹木を運んだり土地を開拓したりといった仕事を手伝ったりする。すると、彼らの村は見事に発展していく。と同時に、巨人の身長もどんどん伸びていくのだ。

何故そんな現象がおこるのだろう。目に見えて身の丈が伸びていく生物が存在することなど、常識的に考えればとても信じられない。ナンセンスだ。しかし、そんなナンセンスな世界に俺はいる。それとも、俺が今いると思っているこの場所、そして今、目の前で起こっていること、これらはまったくの幻なのだろうか？

ヨシノブ、お前にこの手紙を書いているのは、俺が今見ている風景、そして体験しているできごとが、幻ではないことを確かめたいからなんだ。

きちんとこの手紙は届いているのか？

きちんとこの手紙を読んでいるか？

きちんとこの手紙を、俺は書いているのか？

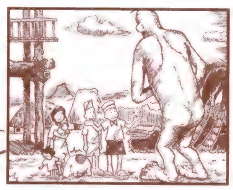
何もかもが疑わしく思えてきた。たとえば俺は夢を見ていて、夢の中でヨシノブに手紙を書いている。そういうことなのだろうか？ だとしたらヨシノブは、この手紙を読んでいるはずがない。ヨシノブ、俺の手紙が届いているのだとしたら、返事をしてくれないか？ 俺の大学の研究室へ行けば、俺が今どこにいるのかがわかる手がかりがあるはずだ。俺の研究室を訪ねてくれ。

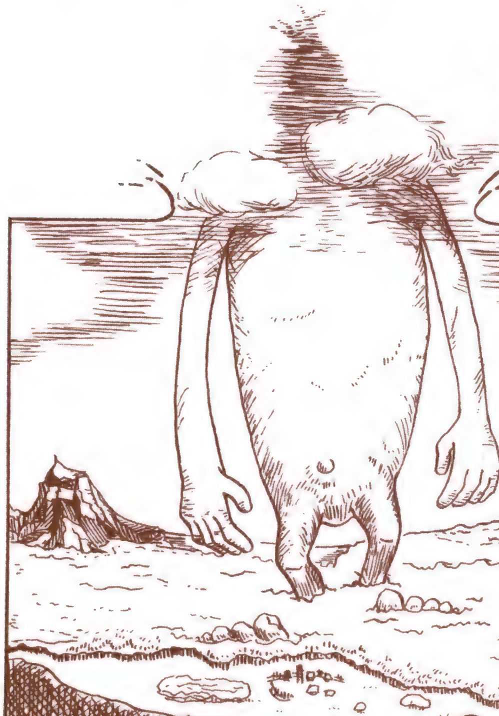
なんだか頭がボーッとしてきたよ。これだって、俺がこの熱帯の島にいるという物理的な証拠のはずだ……。島の人々の奏でる、本能をくすぐるような音楽を聴いていると、そんなことも、すべてどうでもよくなってくるのだが……。

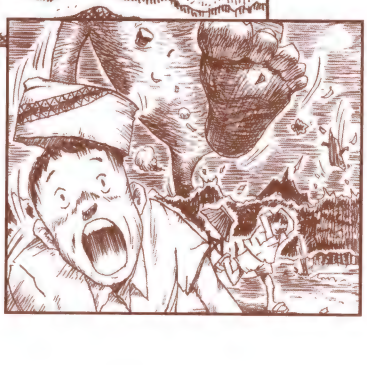
その時、巨人が吠えた。巨人の黄色い身体が一瞬にして赤く染まった。そして、これまでの柔和で慈愛に満ちた表情とはまったく正反対の、恐ろしい形相に変わった。周囲にある建物を手あたり次第に破壊しはじる巨人。島全体にあふれる悲痛な叫び。一体どうしたというのだろう。俺がここに存在することに疑念をもった途端、この牧歌的な南の島の光景が、阿鼻叫喚の地獄絵図になってしまうとは！

周囲に住民たちの姿がなくなると、巨人は凄まじい力で大地を揺るがしはじめた。地面を引っ張りあげ山をつくり、飛び跳ねて大地を踏みしめ地面を陥没させる。その跡には濁流が押しよせ、今まで大地だった場所が海となる……。今、巨人の身長は目測で二百メートルはあるが、そのふるまいはまるで小さな子供が砂場で遊んでいるようだ。身長はまだまだ、どんどん伸びつつある。

俺の身にも危険が迫ってきたので島を脱出することにした。幸いなことに、この島にやってきたときに使い、入り江に隠しておいた一人乗り潜水艇は、まだそこにあった。

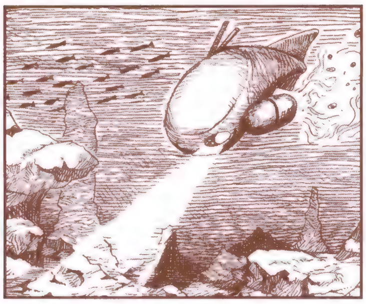








神秘の海に誘われて……
こうしてヒデキ兄さんは『巨人のドシン1』の世界に迷い込んだ……



巨人が大暴れする島を潜水艦で脱出した俺は、今、深海を漂っている。太陽の光すら届かない暗闇の世界。海の秘密を人間はあまりにも知らない。この海には、いったいどんな世界が潜んでいるのだろう？ そう、俺が今脱出してきた、巨人の出現する島にたどり着いたのも、そんな好奇心に突き動かされ、この海域を探索している途中でのことだった。

俺が大学で専門に研究していたのは海洋調査の技術開発だ。無人の潜水艦にセンサーを搭載し、音波で海中の様子を探り、その結果を3Dグラフィック化するという作業をしていた。ところがあるとき、ある海域であまりにも奇妙なグラフィックが現れた。俺はそれに大変な興味をひかれ、周囲には何も告げず、一人乗りの最新鋭潜水艦を借用し、実地調査を始めたのだった。自分の開発した装置が描き出した世界を、実際にこの目で確かめたかったのだ。

その海域で俺が見たのは、なんとも非現実的な世界だった。

一部は朽ち果てているものの、まだ真新しい古代ギリシャ風の神殿。沈没した中世の大型木造船。インドネシアのボルブドール遺跡や、クフ王のピラミッドによく似た建造物、宇宙人のような紋様が刻印された巨大な塔、苦悶の表情をした人間の顔がきざまれた岩石。数億年前に死滅したはずの古代魚は、生きている気配さえないが、冷凍保存されたかのように美しい形態を保っている。

それは時代と空間が支離滅裂にコラージュされた世界だった。

この世界には人間の足跡もくっきりとのこっていた。形状はまちがいなく人間のものであるのだが、サイズがあまりにも大きい。巨人だ。これがある地点を出発点に、途中ではたと途切れていた。この巨人に、ここで何かが起きたのだろうか？ この途切れた足跡が向っていた方角に進んでいき、俺はあの巨人の出現する島にたどり着いたのだった。

兄より

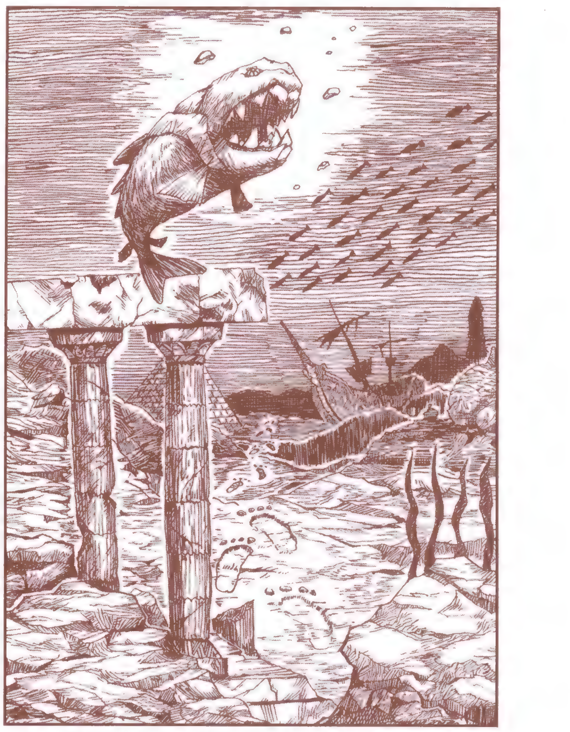
ヨシノブは、昔ヒデキ兄さんと一緒に過ごした部屋で、この手紙を読んでいたのですが、そのとき居間から、両親と見知らぬ老人の、こんな会話が聞こえてきました。

「本当に残念なことではありますが……安否が不明ということであれば、とりあえず休学の手続きをされてはどうでしょう？ 彼の研究室のほうも引き払うということに……」

ヒデキ兄さんの通っていた大学の関係者でしょうか。まるでヒデキ兄さんが、もう帰ってこないとでもいうような、その口調にヨシノブは頭にきてしまいました。でも、兄さんが生きていることを証明するには、どうすればいいのでしょう。手紙に書かれていたように兄さんの研究室へ行ってみれば、何か手がかりがあるかもしれません。兄さんの研究室が無くなってしまいそうな今、急がなくてはなりません。

兄さんとの約束を破ってしまうことになりますが、こうなっては仕方がありません。タカコ姉さんに、思い切って兄さんからの手紙を見せると、書かれている内容を信じてくれたかどうかはわかりませんが「たしかに、これはヒデキさんの書いた字ね」とみとめてくれたのでした。

「わかった、行きましょう。研究室には、何度かお邪魔したことがあるからきっと大丈夫よ」



ドアを開けると、薄暗い研究室には、コンピューターや見慣れない装置が置かれ、棚や床には資料らしきファイルが乱雑に積み上げられていました。この中から兄さんの居場所に関する手がかりを見つけるといっても、どうすればいいのかまったく見当がつきません。

「困るな、部外者は立入禁止なのだが」

二人の背後で声がしました。ふりかえると、いつのまにかそこには先日ヨシノブの家を訪ねてきた老人——カワカミ教授——が立っていました。

「申し訳有りません、でもこれには理由が……」

タカコ姉さんは、あわてて事情を説明しはじめました。

「ほう、ではその手紙というのを読ませてもらいたいものですな」

仕方なく、ヨシノブはヒデキ兄さんからの手紙をカワカミ教授に手渡しました。本当ならこれ以上、兄さんとの秘密を誰にも知られたくはなかったのですが、疑うような教授の口調がヨシノブには腹立たしかったのです。

教授は老眼鏡をとりだし、便箋をのぞきこむように目を通しはじめました。

「この手紙は……確かにヒデキ君が書いたもののようだが……君たちは、ここに書かれていることを信じているというわけかね？」

〝やっぱり信じてくれないんだ！〟ヨシノブは、がっかりしました。タカコ姉さんも、答えに詰まっています。

カワカミ教授は、困ったように首をふり、そして語りはじめた。でもその言葉は、なんとも意外なものでした。

「私には……ヒデキ君の伝えようとしていることが、わからんでもないがね。私と彼の学説……つまり海の奥深くには、すべての生命発生の源があり、神話の原型、文化的DNAの配列までもが記録されているという説だが……。これを証明するための調査を、私と彼は続けていたのだ。しかしヒデキ君の研究の進め方はいささか危険すぎた。彼は調査データを直接脳に取り入れ視覚化し、潜水調査でも肉体の限界を超えた深度へと挑んでいった……。その過酷な実験が彼の精神や肉体になんらかの影響を与えたことは確かだろう。それが失踪の原因とは思いたくないが……。ヒデキ君は、今でも彼なりの方法で研究を続けているようだな。この手紙に書かれている潜水艇のことだが……これは、ある国際的な海洋研究機関が開発しているものだろう」

その研究機関に行けば、兄さんの行方がわかるかもしれません！ こうしてヨシノブとタカコお姉さんの次の行動が決定したのでした。



ヨシノブとタカコ姉さんは旅に出た！巨人島にいるはずの兄さんを探しに……

世界中の様々な国からの研究者たちが集まる、ウォン海洋研究所は、いくつもの無人島が複雑に入り組んだ海域の洋上に、人工的に造られた基地のような建造物です。カワカミ教授の紹介状を携えたヨシノブとタカコ姉さんは、夏休みを利用して研究所を訪れたのでした。

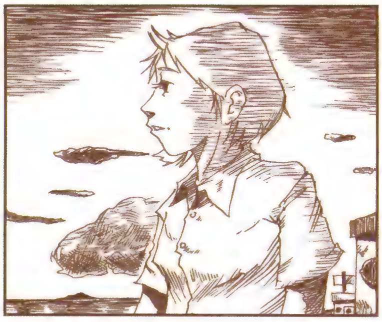
「ヒデキか？　ヤツなら確かにこの研究所にいたぜ！　まったくクレイジーなヤツだったよ！　おっと、これは失礼！　君たちは彼を探しに来たのだったな！」

ガルビーという陽気な青年が彼らを迎えてくれました。彼はタカコお姉さんを見ると、こう言いました。

「ヒュ～！　マジック！　東洋の神秘！　これじゃヒデキもクレイジーになっちまうわけだ」

確かに、浅黒く日に焼けた肌の研究員たちのなかで、夕日に照らし出されたタカコ姉さんは、まるで透きとおるように見えます。

「行方不明の潜水艇の捜索には研究所も手を尽くしているんだ。これからすぐにでも捜索にでることができるが、どうする？」ガルビーがうってかわって真面目な声で言いました。ヨシノブもタカコも返事は決まっています。





調査船は潜水艇の発した信号の記録をたどり、海底の様子を探りながら慎重に航海をすすめていきました。何も発見することなく数日が経過した後、ガルビーが説明しました。

「ここを最後に、潜水艇の信号が途絶えたんだ。消えちまったのは信号だけじゃないがな。潜水艇ごと、影も形もなくなっちまったってわけさ……それはともかく……。どうやら、この船も大変な事態に巻き込まれているようだぞ。天候がくずれはじめてきた。これ以上の航海は危険だ。それでも調査を続けるというのなら俺は構わないが」ガルビーがヨシノブの意志をたずねます。

ヨシノブはタカコお姉さんの様子をうかがいました。タカコお姉さんは、決意を込めた表情でうなずきます。

ガルビーの言葉通り数十分後、調査船は大変な嵐に巻き込まれていました。高波が船上にまでも襲い、何度も何度も恐ろしい力で舞い上がったかと思うと、海面に叩きつけられます。

ヨシノブとタカコ姉さんが、船ごとバラバラになってしまうのではないかという、この恐怖に立ち向かえるのは、ただ、ヒデキ兄さんを想う強い気持ちがあるからです。

どうして、兄さんは、こんなに素敵な人をおいていってしまったんだろう？　どうして、兄さんは僕にだけ手紙をくれるんだろう？　嵐の中で、あらためてこの疑問をヨシノブは考え続けました。その頃、ヨシノブとタカコ姉さんとは入れ違いに、こんな手紙が届けられていたのでした。



ヨシノブへ

荒れていた海流も静まり、俺はそろそろ海上に浮上してもいい頃だと判断した。驚いたことに、俺が数日前まで逗留していた島の姿は、影も形もなくなっていた。本来島のあるべき場所には、もはや全身を一度で視界に収めることが不可能なほど巨大化した巨人が、立ちつくしていたのだった。

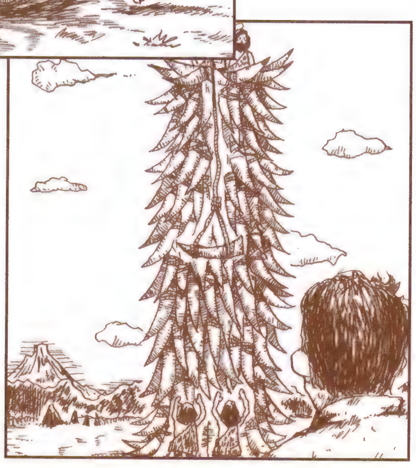
巨人は茫然自失とした様子だった。そして、ゆっくりと倒れていった。島から数キロは離れていたはずだが、その衝撃は凄まじく、俺は再び海中に潜航せざるをえなかった。

さらに数日が経過した後、俺は巨人が倒れた地点へと向かった。だが、そこに当然あるはずの巨人の骸はなかった。発見できたのは、今まで存在していなかった新しい島だった。

俺はその島に上陸した。上陸した俺が最初に遭遇したもの。それは、手に棍棒を持ち、顔にペインティングを施した原始人だった。彼は突然現れた俺の姿を見ると、腰をぬかして駆け去っていった。しかし、驚いたのはこちらのほうだ。数日前にできたばかりの島にすでに人がいるなんて！

この島にはすでに恐るべき進化のスピードで、他のどの地域とも異なる生態系や、文明のきざしまでもができあがっていたのだ。人々は集落をつくり、マンモスを狩ってきては、その牙を組み上げて高い高い塔をつくっている。どうやら、彼らはいつか太陽に手が届くものと思っているらしい。





ヒデキ兄さんに迫る危機！ヨシノブは兄さんに会えるのか？そして巨人島の謎が解明される？

俺は、この島の全体像を把握するために数日間を費やした。この島はおそらく、人型をしている。まるで人が仰向けに寝転がったような地形なのだ。人型のちょうど、口にあたる部分では唇型の、臀部には尻型の岩石を発見することができた。俺は、自分の推測の真偽を確かめようと、へそにあたる部分（そこには巨大なくぼみ、あるいは隆起があるはずだ！）を目指した。

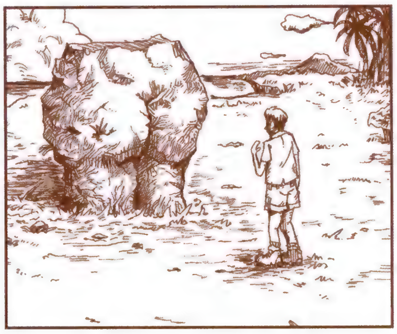
そして巨人が倒れてから四十八日目の夜……まったく油断していたとしか言いようがない。俺は忘れていたのだ。この島には、まだまだ沢山の危険が潜んでいるかもしれないことを！　闇夜のなかに、一段と暗い影が動いたかと思うと、次の瞬間、俺は地面にひきずり倒されていた。まるで死がカタチになって現れたようだった。

夜行性の黒ヒョウが俺を襲ったのだった。抵抗しようもない。人間とは、なんとかよわき生き物だろう！

このとき、俺は強く〝生きたい〟と願った。何がどうなろうと構わないこころづもりで無謀な旅に出た俺なのに、こうして実際に死の恐怖と直面したとき、初めて死にたくないと思うとは！　ヨシノブ、また昔みたいに遊びたいな、父さんにも母さんにも会いたい。タカコ、もし帰れたら一緒になろう……

俺はいつも、キミに見とれてしまったな。キミは本当にキレイだから。美しい、生命は美しい！

そのとき、俺にのしかかる獣の背後から輝かしい光がさした。朝が来たの



だ。四十九日目の朝だ。地平線から黄色い輝きが……朝日とともに巨人が現れた。その表情は、優しく穏やかだった。夜行性の黒ヒョウは陽光に照らされ力を失ったのか、俺の身体を解放し、いずこかへ立ち去った。



しかし、俺はすでに致命傷を負っていて、立ち上がることができなかった。傷口から血が流れだし、意識も次第に遠のいていった。ただぼんやりと、仰向けに寝転がったままの姿勢で巨人を見上げていた俺を、原始人が発見した。彼は俺をひきずるようにして、集落へと連れ帰った。俺は薄暗い小屋の中に寝かされた。やがて部族の呪術師らしき原始人がやってきて、呪文を唱え始めた。

夕暮れを迎えるころ、小屋には集落の原始人のほとんどが集まってきて、俺をとりかこんだ。俺の意識はその様子を小屋の天井のあたりから見ていた。呪文を唱える声が次第に高くなるにつれて、俺の意識も俺の肉体を離れ、ぐんぐんと上空へと昇っていき、いつのまにか俺の意識は世界全体を見下ろせるほどの位置にあった。

あの黄色い巨人も、こんな風に世界を見ていたのだろうか？

ヨシノブの姿が見えるよ。だんだん近づいてくる。タカコも。ヨシノブが、この手紙を読むこともないのかもしれない……。

島が日没を迎えた。巨人は日没とともに消え去ってしまう。いつもそうだった……。ゆっくりと倒れていくような感覚……

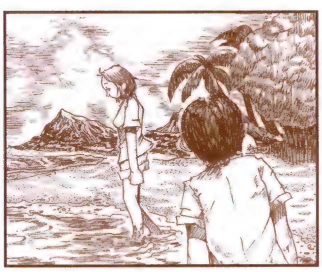




夜が明ける頃、今度こそ船がバラバラになってしまうのではないかと思うほどの衝撃が調査船を襲いましたが、これを合図にしたかのように嵐は過ぎ去り、海は穏やかさを取り戻しました。調査船はすっかりコントロールを失っていましたが、転覆だけはまぬがれ、ある島の前方に流れ着いていました。

ガルビーが提案し、ヨシノブとタカコ姉さんは、ひとまずその島に上陸することにしました。

ヨシノブとタカコ姉さんは、その島のあまりの美しい自然に息を飲みました。濃密に生い茂ったジャングルに極彩色の花が咲き乱れ、果実の甘酸っぱい香りが海岸まで漂っています。



修理のためにひとり船上に残っていたガルビーが、大声で何か怒鳴っています。二人は調査船を振り返りました。

「おおい！　レーダーが反応してるぞ！　近づいてくる！　おお！　潜水艦に違いない！」

ヨシノブの心に嬉しさと安堵感がいっぱいに拡がりました。喜びのあまり思わずタカコ姉さんと手をとりあいそうになったヨシノブでしたが、タカコ姉さんは、すでにちょっとだけ離れた場所に歩み出ていて、手が届きませんでした。ですからヨシノブはただ、タカコ姉さんを見つめました。

タカコ姉さんは、この島に何か感じるところがあったようです。白い砂浜にうち寄せるさざ波に素足を浸して、蒼い空を仰ぎ見ています。そして、吹き抜ける熱風を抱きとめるように腕を広げます。

「この島……ヒデキさんの匂いがするね……」

タカコ姉さんは独り言のように、そう呟いたのでした。





あとがき

『巨人島からの手紙』はいかがでしたでしょうか？　この絵物語の結末は、読む人によって、さまざまな解釈が可能なのではないでしょうか。「調査船のレーダーに映った潜水艇らしき影はヒデキ兄さんの生還を意味する」「タカコが感じているように、この島そのものがヒデキ兄さん自身である」などなど。『巨人のドシン１』をプレイする前と後とでは、受ける印象もだいぶ変わってくるかもしれませんから、遊びながら何度か読み返していただくのもいいかもしれません。

飯田和敏の過去のゲーム作品『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』と『巨人のドシン１』は、もともと一つの世界観にもとづいて構想されていたものです。『巨人島からの手紙』は、そんな世界観から生まれたストーリーです。　しかし『巨人のドシン１』の本当の物語を紡いでいくのは、遊び手である皆様です。『巨人島からの手紙』は、そんないくつもの物語のなかのたった一つの可能性に過ぎないのです。読者の皆様も、そのようなつもりで読んでくだされば幸いです。

なお『巨人島からの手紙』はチームDisc Drive Tribe（原案・文／飯田和敏　構成・文／相良伸彦　絵・山崎廉）によって創作され、毎日コミュニケーションズ「The 64 DREAM」99年５月号～12月号に連載されました。再収録にあたって一部加筆・訂正しております。

飯田和敏欠席裁判

司会　え－、本日は、こんな夜おそくにお集まりいただいてありがとうございます。今日は、『巨人のドシン1：飯田和敏欠席裁判』ということで、みなさんの忌憚のない意見をお伺いしたいと思います。テキトーにプレイしながら説明しますんで、思ったことをガンガン言っちゃってください。で、その貴重なご意見はですね、ビデオに収録させていただいて、あとで、飯田和敏被告に見せて、言い訳やコメントを取りたいと思います。それでは開廷しまーす。

ガチャリ（と、スイッチを入れる）

南治「いきなりですけど、Now Loadingのところでアスタリスク（注：＊印のこと）がちらつくのはパロディですか？」

➡パロディ！　っていうか常識だよ！　え？　ロード中にアスタリスク出るのって標準じゃないの!?
（つい最近までアルコールがダメだった飯田氏。最近ビールをちょびっと飲めるようになったようで、この日もビデオを見るのと同時にビールを要求！　コップ半分ですでに赤ら顔になっている）

ゲームが始まり、しばらく無言で見つめる出席者たち。

ナレーション「その大きさが、思ったより小さかったのでびっくりした」（一同笑）

➡ウケてますね。これはテキストは賀盆（注・ドシンのゲームデザイナー）ですよ。賀盆、エラいよなー。
それに比べてオレはダメだー。賀盆がちゃんとゲームにしたんだもん。（やや、へこむ）

人間たちが緑をくれとアイコンを出してせがむ。その緑がほしい場所の矢印を見て。

八谷「この矢印が出てるのはなんですか？」

➡そんなことも知らないのか八谷さん。ゲームリテラシーに欠けてない？　みたいな。
ていうか親切設計なのにー。まだ不十分なのかなー（やや、へこむ）。

南治「ナレーションいいですねえ」

八谷「緒川たまきらしいですよ」

清野「いい！　それだけでいい！　緒川たまきさんすばらしい」

八谷「緒川たまきさんに『ちょっと大きくなったわね』って言われるとかなり…ドキッとしますよ。いやマジでマジで。それは女の子でもわかると思う」

➡狙ったとおりだ。

八谷「誉めどころとしては音楽と、声優かな」（一同笑）

➡な、なんちゅーことを。その場で、受ければいいのかー、八谷さん。

八谷「これは…緒川たまきに誉められるためのゲームとしか思えない」

➡ちげーよ！

八谷「いいなあナレーション、オレも入れよう、今度」

インストラクターの説明で、巨人が30分で死んでしまうことを聞いて。

南治「巨人がいなくなっても、島はそのままなんですか」

➡そんなことも知らないのー？　ちゃんと取説読んでくれよ！　なんちて、今、作ってまーす（上機嫌）。

森川「ポピュラスみたいだね」

桝山「そうそうそう、"Populous meets Mario"…って飯田くんは言ってる。『そしたら、みんなポピュラスのこと知らないんだよね！』って憤ってた」（一同笑）

➡なぜ笑い話に！　オレはアスタリスクやポピュラスの時代を生きてるからね。

しばらくインストラクターによる説明が続いている。

八谷「っていうか早く触りたい感じ。ゲームだし」

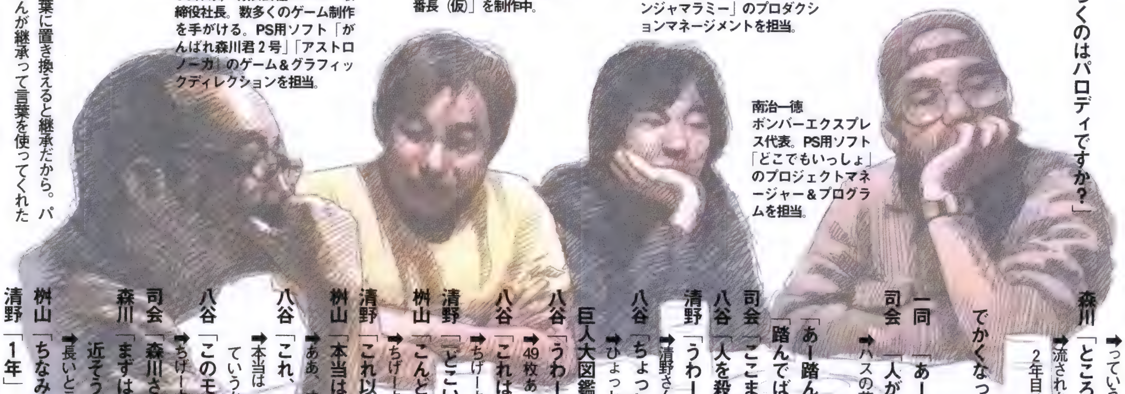
➡だろ!?　だろ!?

八谷「やってもいいすか（コントローラを受け取る）。なんか人間を運べるのがすごい。どれでしたっけ、悪に切り替えるの」

➡八谷さん身を乗り出してやってますね。いい姿勢だ。いい人だ。

八谷「これなんか、エイジ・オブ・エンパイアみたい」

➡真似しましたー。近頃では一番ハマっていたゲームです。真似とパロディは違うんだよね。宮本さんの言葉に置き換えると継承だから。パロディだとカウンターじゃないですか、真似だと頭が悪すぎる。継承だといい感じ。志があって。宮本さんが継承って言葉を使ってくれたのはよかったな。ホントはただの真似だったんだけど…。



司会／伊藤ガビン
編集者／ゲームデザイナー。PS用ソフト「パラッパラッパー」「ウンジャマラミー」ではシナリオを担当。現在は「動物番長（仮）」を制作中。

支倉朋洋
ソニー・コンピュータエンタテイメント（SCE）勤務。PS用ソフト「パラッパラッパー」「ウンジャマラミー」のプロダクションマネージメントを担当。

森川幸人
CG作家／有限会社ムームー取締役社長。数多くのゲーム制作を手がける。PS用ソフト「がんばれ森川君2号」「アストロノーカ」のゲーム＆グラフィックディレクションを担当。

南治一徳
ボンバーエクスプレス代表。PS用ソフト「どこでもいっしょ」のプロジェクトマネージャー＆プログラムを担当。

八谷「いや、前見たときと大違い」

桝山「前見たときは、ハートとドクロが無かった頃じゃない？」

八谷「上げたり下げたりができるだけ。今のほうが、ずっとゲームになってる。前見たときは『どうですか』って聞かれて、『うーん』とか思ったりしたけど。『いや、面白いっすよコレ！』とかテキトーなこと言ってたんだけど、ほんとに面白くなってる！」

森川「ゲームだねー。みんなゲームにしてるのかー。今つくってるのが、ぜんぜんゲームじゃない方向いってるんで、すごい友達を失った気分。まずいっすよねえ」

➡っていうかオレ、今までちゃんとしたゲーム作ったことなかったから、どうしても作りたかったんですよ、遊べるゲームを！

森川「ところで、なんで3年もかかっちゃったの？」

➡流されちゃいましたね今の話題。あっそうかオレこの場にいないんだ。錯覚しちゃった。3年かかった理由はですねえ、最初の1年は企画、2年目はシステム作り、7ヶ月でカタチにして、最後の3ヶ月でゲームデザイン。でも、ここで答えても通じないんだよな。

でかくなってきて、ついつい人を踏み潰してしまうようになってきた。

一同「あーやっちゃった」（笑）

司会「人が死ぬと、そこに花が咲くんですよ」

➡ハスの花ですよ。そのころビョークのセカンドアルバムを聴いてたからね。継承だらけ。

「あー踏んだ」、「また踏んだ」

「踏んでばっかりですね」

司会「ここまできたら赤くしましょう」

八谷「人を殺したりしましょう」

清野「うわーひでー、でかいとすげー」

➡清野さん男っぽいよね。「オレ」って言うからね自分のこと。女性の中の男心を引き出したかったんですよ。なんちて。

八谷「ちょっとけなして言うと、巨人は倒れてほしかった。ひょっと消えたのが…ちょっと」

➡ひょっと消えたかったんですよ。太陽が静かに沈んでいくように。それが美しいでしょ？

巨人大図鑑を表示して。

八谷「うわー、これはいっぱいあるんですか。映像として」

➡49枚あります。

八谷「これは絵日記ですね、いわゆる（一同笑）」

➡ちげーよ！（怒）。

清野「『どこいつ』で言うところの」

桝山「こんど飯田くんと対談するんだよね。じゃあ、話題はそれから入りましょうよ、『パクりました？』」

➡ちげーよ！

清野「これ以上印象を悪くするのは…」

桝山「本当は『どこでもいっしょ』のこと好きなんだと思う。好きなものはけなしから入るっていうタイプ」

➡ああ、オレのことね。「どこいつ」は好きです。

八谷「これ、ミニゲームはないんですか。ヘッドオンとか（一同笑）」

➡本当は「思い出アルバム」の写真を「ポケモンスナップ」のように採点とかしようと思ったんですけど、止めました。さすがに、継承しすぎっていうか真似しすぎ。

八谷「このモニュメント、うんこなのは『せがれいじり』のパクリ？」

➡ちげーよ！

司会「森川さんはどんな印象ですか？」

森川「まずは、ゲームなんでショック。うすうすそういう話は聞いてたけど。でもこれ、3年かかってるんですよね。最近そういうとこだけにはシンパシーが」

➡長いとこだけか－

桝山「ちなみに『どこいつ』って1年くらいですよね」

清野「1年」

桝山「で、50万本」

➡いいなあ。ヨットとか買えそう。うらやましいよなー。

森川「でも、楽しいですよ。…けなさなきゃいけないの？」

桝山「いや、何でも。欠席裁判ですから」

森川「システムとしてはポピュラスなんだけど、肌触りというか触りごこちがプヨプヨしてていいですよね」

八谷「プヨプヨしてますね、そういえば。地面とかが」

森川「そうそう。ウェットな芝生な感じがしますよね。歩いてると。それがスゴイなあ。目的があるわけじゃなくていじってる感じが。つい触っちゃう。地面を上げてるのも何か目的があるわけじゃなくて」

秋元「考えてないですよね」

森川「上げたいから（笑）。世界もプリミティブだけど、ゲーム自体、遊びもプリミティブ」

司会「太陽のしっぽと比べてどうですか」

森川「いやこっちのほうが全然いいよ」

桝山「あれ、3ヶ月だからね」

清野「えええ」

森川「3ヶ月と3年、どういう人なんだろう」

➡『太陽のしっぽ』本当はもうちょっとやってたけど。印象としてだんだん短くなっていく。

森川「でもアクアノートの匂いはありますよね。そういう意味では非常に作家性が出てますよね。きっとこの先もそうだろうっていう」

桝山「ゲームにしたこと自体はどうですか。プレイヤーとして」

森川「すごいイイと思います。いろいろなことが、あとから付けたとは思えない。スッポリはまってハナから計画されていたような。運の力を感じます」

➡運じゃねえんだよ！　初めからゲームにしたかったんですよ！　計画通りだって！

桝山「今回初めてゲームデザイナーが入ったんですよ」

森川「今回初めてって、どういう…（笑）」

桝山「飯田君ゲームデザインできないから…」

➡そう、そのとおり（なぜか自信満々）

森川「そうか、オレもゲームデザイナーと組めばいいのかー」

➡そう、そう

森川「でも、これ64DDじゃもったいないですよね」

➡えっ！

森川「不幸だなあと思って」

桝山「あ、64DDであることが。たしかに」

森川「そういう不幸が似合うといえば似合う（一同笑）」

➡うう（泣）。

八谷「これがもしプレイステーションから出たとしても、それで出してたらオレは飯田さんを好きになってない。不幸や逆境の似合いっぷりが飯田さんの魅力」

➡そりゃ、言うほうは簡単だよ！　当事者は案外、つらいっすよー（泣）。

司会「清野さんの感想は…」

清野「私まだ触ってないんですよ。触ってからじゃないと感想が」

桝山「ダセーとかゲーム好きじゃないとか」

清野「（コントローラを手渡される）そういうことばかり言ってしまいそうな自分が…」

八谷「言ってくださいよ面白いから」

➡持ち方が違うよ！　全然ダメだよプレステのヤツら！

南治「あ、64のコントローラ持ったことがない？」

清野「ない！」

一同「おおー」

森川「そういう人呼んじゃうっていうのもムチャクチャだよね」

司会「秋元さんは？」

秋元「そうですねえ、いじるだけのほうが面白い。『せがれいじり』作るときも、『太陽のしっぽ』みたいに何もしないでほっとくのが面白いよねって言ってて、やっぱそれじゃダメだって気がついてゲームらしくしたんだけど。今回は、目的作ってあるけど、関係ないですよね。いじってるだけで面白い」

司会「さしあたりのやることがあることで、自発的なやることが生まれますよね。とりあえずの目的が目の前にあることが重要」

森川「道があるからわき道にそれるんだよね、それがオレ前わかんなかったんですよー」

八谷「覚えておかないと…『道があるからわき道にそれる』」

秋元「ボクは、飯田さん本人まったく知らないですけどでも作り手として見たら彼の空気感、テンポ感みたいなのがあってすごくいい作品だなーと思いました。ただ、商品としてはイマイチにかなーと思う部分もありますね。会ったこともない人のことなんで無責任に言えば、飯田さんの良さはもっと深いしもっと重いしもっと楽しいしロマンチックだし、それがもっと出るようには出来なかったのかなぁ、と」

司会「もっと好き勝手させたやつのほうがいーんじゃないかと？」

秋元「悪く言えばプロジェクト内で『飯田の自由にさせたら売れない』というムードがあったのかなぁ、みたいな感じで、自主規制してる感じ？　が気になるところですね」

➡当たってなくもない。本当はもっともっと大きくさせたかったんですよねー。画面全部まっ黄色みたいな。初期バージョンはかなりマッドな感じでよかった。そのドス黒い輝きは別の機会で実現したいっすね。64DDはそういうことが出来るからいいよなー。でも、事実を言うと、プロジェクト内で自主規制があったわけではなくて、自分自身で押さえたって感じですね。その結果、自分では発想出来ないアイディアがどんどん実現するのって快感だったし。

司会「ハセクラさんは、どーっすかね？」

ハセクラ「……えっと、まだ飲みが足りないんで、もうちょっとしてから」

司会「じゃ、南治さんどう？」

南治「いや、面白いっすねえ。実はもっとつまんないと思ってたんですけど（笑）。それと、自分が巨人を操作できるとは思わなかったですね。村人が巨人をどうこうするゲームだと思ってたんですよ」

司会「つまんなくなかったことへの不満は無いの？」

南治「面白いっす。上げ下げができるところとか。あと、小さい人たちが喜んだり悲しんだりするのが面白い」

司会「がっかりしたことは？　意外と小さいなあとか」

南治「30分で終わっちゃうのが物足りない」

清野「もうちょっとやり続けたいですねー」

桝山「マスターアップしたの2ヶ月くらい前じゃない？」

森川「結婚前後って聞いたけど」

桝山「そうそう、マスターアップの翌日結婚式（笑）」

森川「ああ、それがすべてを語っている」

➡人生と作品が等価！　気合ですよー（威張る）

真鍋さん登場。

真鍋「本人いないと変ですねえ」

桝山「いや、面白い」

森川「プチプチつぶすみたいな、ボーッとしたときにできるゲームだよね」

司会「あー、ゲームやりたくないときにやれるんですよこれ」

真鍋「ゲームやりたくないときはやらなきゃいいのに（一同笑）」

八谷「真鍋さんは風流を理解しない人だ…」

糸井氏登場。ゲーム画面をじっと凝視して「かわいいねえ」

(後列)
水口哲也
株式会社セガ・エンタープライゼス第4コンシューマソフト研究開発部長。「セガラリー」などをプロデュース、ヨーロッパを中心に高い評価を受ける。

(前列左から)
秋元きつね
CG作家／有限会社件（kudan）代表取締役。「アインシュタイン」「ウゴウゴルーガ」のCGを手がける。99年PS用ソフト「せがれいじり」制作。

糸井重里
コピーライター。作詞、脚本、小説・エッセイ執筆など多彩に活躍。ゲームの分野では任天堂用ゲームソフト「MOTHER」シリーズなどを手がける。現在は「キャベツ（仮）」を制作中。

うるまでるび
うるま氏（右）とでるび氏（左）によるCG制作ユニット。「しかと」で国際アニメーションフェスティバル「Annecy 99」入賞。「ENGACHO!」のキャラクターデザインを担当。



イラスト／島津典史

真鍋「飯田さんのサードアルバムって感じですよね」
桝山「人間は釣りするよ。勝手に」
森川「あ、ホント？」
八谷「あ、ホントだ、引越し進めてるよ」
糸井「あれ、ウンコ？」
➡みんなウンコ好きだね。
糸井「人間を運んでるのが、お茶持ってくる人形みたいだよね」
➡喩えが古いなあ…。
糸井「ヘソがついてるの？」
桝山「あれはヘソとチンポの間でヘンポ」
➡実は、あそこに目があるんです。顔はフェイク。
糸井「チンソじゃないんだ」
司会「さっきから、うるまさんずーっと無言でプレイし続けてますね」
うるま「タダだから（一同爆笑）」
司会「うるまさん、ゲーム作ってるってうわさがありますけど、それってゲームらしくないゲームなんでしょ」
うるま「いや、もうまったくゲームじゃないですね。
司会「そーゆーもの作ろうとしつつ、これ見ると、どうですか？」
うるま「前、石原さんに聞いた言葉で忘れられないのが『ゲームなんてスイッチなんですよ』っていって。ボタンを押したときに画面の中で画像と音が反応する、それが気持ちよければそれでいいんですよね。コントローラで気持ち良くプレイできればそれでいいんですよね。これはほんと気持ちいいなあ」
➡そこは気にしました。つーかそこだけは追求しましたね。
司会「でるびさんはどう？」
でるび「私思ったんですよ。てっきり野球の巨人のゲームだと思ってたんですよー」
桝山「これってどういう人選なの？」
司会「普通のゲーム作っている知り合いがいなかったってことです」
森川「飯田さんって会ったことないんだけど、どんな人なの？」
桝山「言うだけパンクみたいな感じですよ　オレはパンクだって言ってるだけみたいな」
八谷「そうそう！　丘パンク…ヤバイ録ってたの忘れてた。もう絶縁かも」
桝山「丘パンクで丘ファインアーティスト」
糸井「いい人じゃん」
森川「これ、素性って出ちゃいますよね」
糸井「生まれ育ちが出るよね」
森川「お行儀の良さっていうか。うるまさんみたいに邪悪じゃないんだよ」
うるま「（首を振る）」
糸井「出身職業が出るね」
司会「ハセクラさん、そろそろどうっすか？」
ハセクラ「……もーちょっと飲んでから」
司会「糸井さんもプレイしませんか？」
糸井「見てると、すごくいい絵がたくさんあって、面白いねー。でも、オレすごいめんどくさがりだから自分で操作したくない感じなんだよ。マンガとかも人に読んでもらいたいもん」
➡こんなゆるいゲームが出来ないようじゃ、1000万本のバイオハザードとか出来ないっすよ糸井さん！　マザー3はどうなるのかなぁ？
糸井「アクアノートは出来たんですよ。景色見たかったから」
桝山「これは景色作りたくはならないですか？」



真鍋奈見江
3Dグラフィッカー。パッケージデザイン、ゲームグラフィックデザインを経て、電子メールソフト「PostPet」のアートディレクション＆デザインを担当。

八谷和彦
メディアアーティスト。「視聴覚交換マシン」「見ることは信じること」などの作品を発表。97年、電子メールソフト「PostPet」の原案＆ディレクションを担当。

（前列）
桝山　寛
メディア環境研究家／株式会社ダブ代表取締役。「巨人のドシン1」ではプロデュースを担当。現在、コンシューマ向けソフトをペットワークス社と共に制作中。

（後列左から）
清野博美
ボンバーエクスプレス勤務。PS用ソフト「どこでもいっしょ」のゲームデザインを担当。

糸井「ならないですね。ただ、人がやってるのを見ると、この景色の黄色い巨人のバランスがかっこいいなっていう瞬間がしょっちゅうあって。うまい人がやったほうが画面がかっこいいんですよ。これは絵が描ける人がやるゲームなんじゃないかな。おれ電話してるときとかも絵のらくがきとかしないもん」
八谷「緒川たまきさんに何を言われるのか気になりませんか」
糸井「それはつまりテキストなんだよ」
八谷「テキストなんですけどね」
➡キモはテキストじゃなくてジョ・ユ・ウ！　女優なんですってば！
真鍋「あー、世界の果てって落ちるんだ」
八谷「落ちるとゲームオーバーです。やめましょう」
真鍋「もったいない」
八谷「もっともっと大きくしましょう」
糸井「虚無の世界っていうのはつまり何でもないの？」
司会「ゲームオーバーです」
糸井「あ、そう」
➡もっと虚無って言葉に引っかかってもいいのにー（やや、へこむ）。埴谷雄高とかを引き合いに出してもらいたいですね。あと、『虚無への供物』中井英夫とか。
あ、落ちた。
一同「あーあー」
桝山「そういえば森川さん、この『どこいつ』の人たち、リトル・コンピュータ・ピープルの正当な後継者とか言ってるんだよ」
司会「つまり森川さんのライバルってことですわ」
南治「いや、そんな」
桝山「途切れた進化を埋めた…」
八谷「正当な後継者って言ったのは僕ですよ。ゲームの進化の途切れた枝葉をうまく継いだって感じですね」
➡あ、ドシンから離れた話題も面白い。ああ、気が楽だ。でも、別にリトル・コンピュータ・ピープルなんて継承しなくていいよ。新しいもん作ればいいじゃん。
真鍋「緒川さんいいなあ、緒川さんは何ていう役名になってるんですか？」
桝山「いや何でも無い」
八谷「この人は大体何なんですか。語り部は」
一同「長老」
八谷「いや長老はわかるんだけど、なぜこんな顔？　みたいな」
桝山「これもいろいろ二転三転あったんですけど」
八谷「まあいいすけど」
➡いや、ここんとこ大事なんです。顔とか存在とかネーミングとか。仮面をかぶってるじゃん。その仮面には巨人の紋章が刻まれてる。これ、次の『ドシン』の伏線ね。
清野「長老、もっとかわいければよかったのに」
八谷「長老がかわいかったら緒川たまきのかわいさが引き立たない」
真鍋「アニメギャルが口をぱくぱくさせてるやつとか…」
清野「ちがう、そういうかわいいじゃないですよ。すごい私のことオタクだと思ってるでしょう、真鍋さん！　もう！　真鍋さんの載ってる『フィギュア王』見ましたよ」
➡戦ってる。面白い。もっとやれー。でも、酒の肴になるゲームだっていうのはわかりましたよ。パーティゲーム。
八谷「僕としてはもう一人巨人がいたほうがいいなあ」
➡オレはもう一人といわず、出すなら、50～60人だなー。
真鍋「あと悪い人がもっと悪い人でいいと思う」
清野「ていうか赤じゃなくて黄色でも悪になれるから、もう少しわかりやすく二律背反してるほうがいい」
➡明確な二律背反なんぞ存在しえないっていうのが、隠しテーマなのに!!　わかってねーよ！　ていうか、うまく伝わってないってこと？　俺はダメだー。

司会「ドシンのゲームシステムの中で僕が一番いいと思ったのは、どっちでも大きくなるっていうのと、Rボタン一発で切り替えられるっていうところ。実際ゲームしてると、理由がないじゃないですか。赤にするか黄色にするか。理由がないのに、みんなプレイしてると赤や黄色にする瞬間がちゃんとあって」

糸井「オレも二律背反主義じゃないよ。オレ自身はメリハリ部分がないほうがいいけど、それだと売れねえだろうなっていう」

➡そんなー、売れる、売れますって（泣）。

森川「僕は一人で、勝手に動いていてほしい」

➡それじゃゲームになんないっすよ（椅子からこける）。

司会「で、プレイヤーは何をするんですか？」

森川「それが永遠の課題なんですよ…」

司会「課題って言われても」

糸井「あのさあ、ゲームって言葉を撲殺しない？　ゲームって言うからゲームのお客さんからのネガティブチェックが入るので。だから今マザーチームには『ゲーム』って言うなって言ってる。それはもちろんゲームなんだけどね」

➡遅いよ糸井さん！　だって『アクアノートの休日』が何十万本も売れるんですよ。ゲームユーザーって、ゲームって言葉にしばられてないと思う。でも糸井さん偉いと思いますよ。実際にゲーム作ったから。作らなかった人が多い中で。マザー最高！　イェーイ！

八谷「やっぱ音楽イイ。前々からイイって言ってただけある」

➡そりゃそうさー。

画面の中では、ゲーム中での一日が終わり、巨人の一日にとって行動がいろいろ表示されている。

八谷「抱いた人間の数6人（笑）」

糸井「6人しか抱かなかったの？」

八谷「なんか、抱いたっていう言い方がスゴイな」

➡だろ？

司会「抱いた人間と踏んだ人間の数」

糸井「抱いたと踏んだは対応しないんじゃないかな」

八谷「愛した、でも良かったかもしれないですね」

➡よくない、よくない。「抱いた」と「踏む」は対応するけど、「愛した」と「踏む」は対応しないもん。（ほっぺが膨れる）。ま、個人的な言葉の感じ方の問題ですけどねっ（鼻息荒くなる）。

司会「真鍋さん、以前、『アクアノート』とか『太陽のしっぽ』について、かなり手キビシーこと言ってたような気がするんですけど」

真鍋「私、飯田さんが困ってることであんまり困ってないんでー」

八谷「何ですかそれ（笑）」

真鍋「え？　だって飯田さんは自分のココロの中の困ってることを埋めるために、アクアノートや太陽のしっぽを作ったわけでしょ？　飯田さんが欠乏してるものは私埋まってるんで。あんま最後までやろうとは思わない。あ、この人はこうなのだー、よしわかった、もうヤメだ」

八谷「すっげー真鍋さんらしい」

➡え、もうちょっと聞きたいな（弱気）

司会「その点、ドシンはどう？」

真鍋「あ、あの、面白いです」

八谷「今、飯田さんも大人になったなあって思ったでしょ」

真鍋「結婚したし（一同笑）」

司会「アクアノートとかと比較してどうですか？」

真鍋「オレがオレがって言ってた男の子が、少しは女の子のことも考えて行動するようになったかなって」

➡それはあるかも。

八谷「アクアノートのオシャレ感も残ってますよね」

➡ぼく、オシャレですからね。

八谷「音もそうだし、上げたり下げたりっていうのもそうだし、ゲームデザインって言っちゃうとアレだけど、テイストがちゃんとしてる」

➡それがオレの仕事なんです、唯一の。

真鍋「太陽のしっぽのストラップはいらないけど、ドシンのストラップはほしい」

清野「これはほしい」

➡なんだよ女たち。カワイイとか言ってんな。いい年なのに。（強気）

八谷「昔の飯田さんだったらヘンポは間違い無くチンポにしてたと思うな」

➡ちがう！　してない。にじみ出てしまう上品さっていうのがあるんですよ。

司会「清野さん、プレイしてみた結果、どうっすか？」

清野「チラリズムとかそういう大人のいやらしさがないんでしょうね。少年だから」

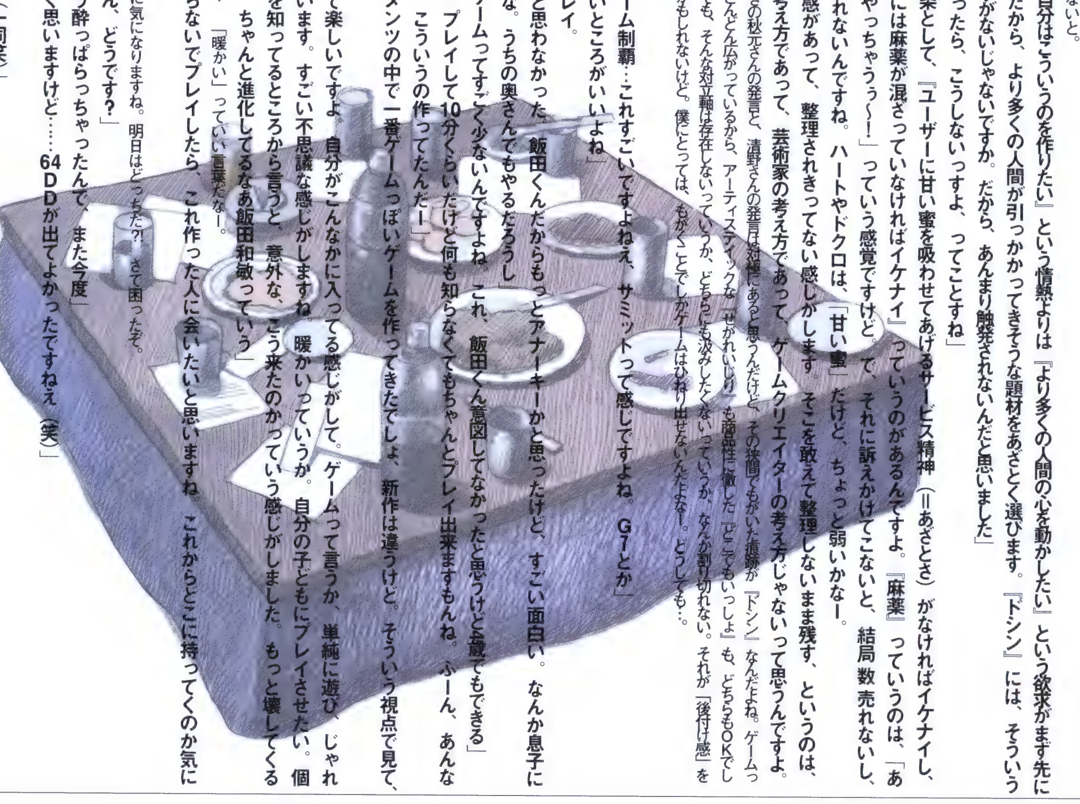
➡俺はまだ、ムケてないと。

清野「わたしの場合『自分はこういうのを作りたい』という情熱よりは『より多くの人間の心を動かしたい』という欲求がまず先にあるんですよ。だから、より多くの人間が引っかかってきそうな題材をあざとく選びます。『ドシン』には、そういう大人のイヤラシサがないじゃないですか。だから、あんまり触発されないんだと思いました」

司会「自分で作るんだったら、こうしないっすよ、ってことすね」

清野「一応、自分の信条として、『ユーザーに甘い蜜を吸わせてあげるサービス精神（＝あざとさ）がなければイケナイし、その「甘い蜜」には麻薬が混ざっていなければイケナイ』っていうのがあるんですよ。『麻薬』っていうのは、「あぁっ！つ、ついやっちゃうぅ〜！」っていう感覚ですけど。で、それに訴えかけてこないと、結局数売れないし、自分自身面白がれないんですね。ハートやドクロは、「甘い蜜」だけど、ちょっと弱いかなー。やっぱり後付け感があって、整理されきってない感じがします。そこを敢えて整理しないまま残す、というのは、アンビエントな考え方であって、芸術家の考え方であって、ゲームクリエイターの考え方じゃないって思うんですよ。

➡うむ。結局、さっきの秋元さんの発言と、清野さんの発言は対極にあると思うんだけど、その狭間でもがいた痕跡が『ドシン』なんだよね。ゲームってお客さんの意識がどんどん広がっているから、アーティスティックな「せがれいじり」も商品性に徹した「どこでもいっしょ」も、どちらもOKでしょ。でも、僕はそもそも、そんな対立軸は存在しないっていうか、どちらにも汲みしたくないっていうか、なんか割り切れない。それが「後付け感」を感じさせちゃう原因かもしれないけど。僕にとっては、もがくことでしかゲームはひねり出せないんだよなー。どうしても…。



水口氏登場。

八谷「全プラットフォーム制覇…これすごいですよねえ、サミットって感じですよね。G7とか」

桝山「飯田くんがいないところがいいよね」

さっそく水口氏がプレイ。

水口「こんなゲームだと思わなかった。飯田くんだからもっとアナーキーかと思ったけど、すごい面白い。なんか息子にプレイさせたいな。うちの奥さんでもやるだろうし」

司会「子どもが出来るゲームってすごく少ないんですよね。これ、飯田くん意図してなかったと思うけど4歳でもできる」

水口「説明も親切だし。プレイして10分くらいだけど何も知らなくてもちゃんとプレイ出来ますもんね。ふーん、あんな顔で苦しんでて、こういうの作ってたんだー」

司会「水口さんはこのメンツの中で一番ゲームっぽいゲームを作ってきたでしょ、新作は違うけど。そういう視点で見て、どうですか？」

水口「単純に遊びとして楽しいですよ。自分がこんなかに入ってる感じがして。ゲームって言うか、単純に遊び、じゃれあいとかだと思います。すごい不思議な感じがしますね。暖かいっていうか。自分の子どもにプレイさせたい。個人的に飯田くんを知ってるところから言うと、意外な、こう来たのかっていう感じがしました。もっと壊してくるかと思ったけど、ちゃんと進化してるなあ飯田和敏っていう」

➡水口さん、好きっ！　「暖かい」っていい言葉だなー。

水口「飯田和敏って知らないでプレイしたら、これ作った人に会いたいと思いますね。これからどこに持ってくのか気になります」

➡それはオレも非常に気になりますね。明日はどっちだ?!　さて困ったぞ。

司会「で、ハセクラさん、どうです？」

ハセクラ「うーん、もう酔っぱらっちゃったんで、また今度」

八谷「しかし、つくづく思いますけど……64DDが出てよかったですねえ（笑）」

➡いやほんとに。

森川「えっ出るの！？（一同笑）」

➡………。

■



東泉一郎／グラフィックデザイナー

Higraph Tokyo主宰。エディトリアル、Web、CD-ROM、アルバムジャケットなどで数多くのデザインワークを手がける。アートディレクションを務めたWebサイト“sensorium”で、「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」ネットワーク部門グランプリを受賞。「巨人のドシン1」ではロゴやパッケージデザインを担当。





誰でもない誰かの声

ドシンといえば「あの声」！『巨人のドシン1』を一度でもプレイしたことがあるなら、『ちょっと大きくなったわね』などとやさしくささやく「あの声」が忘れられなくなっていることでしょう！ やばいっすよね。一度聞いたら耳からはなれません！ あの声の主は、誰あろう女優の緒川たまきさんなのです。飯田和敏氏がこだわった『あの声』にたくされたものとは？

撮影／野村浩司
スタイリスト／宮内佳世子
ヘアメイク／太田文夫(puff)

飯田　触ってみて、このゲームの印象はいかがですか？

緒川　ゲームってあまりやらないんですけど、これが子どもに受けるのはわかるような気がしますね。私の中にも巨人に対する憧れがあって……たとえばキングコングみたいな大きいものが好きなんですよ。でも小さいものも好きで。

飯田　どっちなんでしょう(笑)。

緒川　変身願望だと思うんですけど。夢の中だったら巨人になりたい。でも現実に、もしどちらかにならなくてはいけないとしたら小人になりたいんです。小さくなって、いろいろなものを見てみたい。うちにネコがいるんですけれど、ネコが50メートルくらいの大きさだったらどんなにいいだろう、って。



飯田　それ、実際には怖いんじゃないかなぁ(笑)。でも、本当に自分が大きくなったとしたら、逃げも隠れもできないからワーッって怖い感じになっちゃうと思いますね。

飯田　今回、緒川さんに声の仕事をお願いしたわけですけれども、どうでしたか？　普段のお仕事とかと比べるとかなり特殊じゃないですか。録らせていただいた言葉は断片ばかりで、実際どういうふうに使われるかもわからなかったと思うんですよ。僕ら自身もどういう効果を生むかわからなかったんですね。すごく実験的な試みで。それに、ゲームというものの性質上、出来上がったものでさえ、プレイヤー次第で、どういうシチュエーションでどんなふうに緒川さんの声が流れるかわからないわけですから。これって今までの緒川さんのお仕事とはだいぶ違いますよね？

緒川　そういうふうには思いませんでしたね。このゲームの風合いみたいなものが愛せたからよかった、とかそういう次元でとらえちゃうんです。

飯田　テレビゲームの面白い部分って、プレイヤーが何するかわかんないんですよね。だから演出ができないっていう意味で歯がゆかったり、面白かったりするんですけど。でも女優である緒川さんに、こういうお仕事をお願いしていいのかなぁ、っていうのは結構悩んだんですよ。

緒川　あの…させていただく側からは、もっと気軽に臨ませていただいたんですけど(笑)。あ、おもしろーい、とか。

飯田　いや、僕はここで……ゲームって特殊で面白いってことを主張したかっただけなんですけどね(笑)。演出ができないんですよね、根本的に。巨人が一回も大きくならなかったら緒川さんの声は出ないわけじゃないですか。そういうのって……愉快だな、って思うんですよね。

——緒川さんにはどういう感じで依頼されたんですか？

飯田　僕はかねがね、ゲームで遊んでる人に対して『オイオイ』ってツッコミを入れる存在がいたら面白いと思っていたんですよね。まるでゲームに監視されてるような状態っていうのを作りたかった。だから緒川さんの担っている役目っていうのは、ゲームシステム的には、無いんですよ。ただの声としての存在で。大きくなったら『大きくなったね』、転んだら『あーあ、転んじゃった』とか。ゲームの中からこっちを見てる感じで。それはね、ゲーム史上初のキャラクターなんですよ。顔もない、台詞もない、名前もない。そういう意味ではすごいアヴァンギャルドな役をお願いしてしまったんですよね。

緒川　確かに、私の担当する声のキャラクターというものが存在しないというのが、すごく不思議ではあったんですけど。とはいっても、なんとなく与えられた役目は理解できるし、どういうキャラクターかはわからないものの、言葉を言う相手のキャラクター(ドシン)はわかっていたので……。

飯田　あ！　フィギュアを置いて、それに向かってしゃべってくださいっていうようなお願いのしかたをしたんですよね。だんだん思い出してきた(笑)。

緒川　いつからこの声の存在を入れようと思ったんですか？　最初から？

飯田　最初からじゃないんですよ。緒川さんに頼む3ヶ月くらい前に必要だと思いたったんです。最初は黄色いときと赤いときでゲームの解説をする声を変えようと思ったんですよね。黄色いときは男性が、赤いときは女性がナレーションする。でも、それは違うなと思って。解説する人はずっと同じキャラクターで、それとは別にキャラクターの無い監視役の存在がいるな、と。シャガールで言えば天使のような……。

緒川　うふふ。

飯田　そういう抽象的な存在があったほうが面白そうだな、って思ったのがお願いする3ヶ月くらい前のことですね。

——飯田さんは、この役は緒川さんに！　とずいぶんこだわったと聞いたんですが、その理由というのは何ですか？

飯田　それは、ちょっとベタなんですけど。緒川さんのこと前から好きだったんですよ。なんでファンになったかっていうと、緒川さんが高野(寛)さんと一緒にやられてた番組(※1)でゲームの特集があって、僕が最初につくった『アクアノートの休日』っていう海を散策するゲームが、緒川さんのバックのモニターに映っていたんですよ。でも緒川さんは番組の中で、そのゲームには全然触れてくれなくて。『振り向いてほしいんだよねー』みたいなことをテレビを見ながら思ってて(笑)、それ以来のこだわりがあったんですよ。

緒川　(笑)わたしあの日すごくテンション低かったんですよ。

飯田　それが出ちゃうのが面白いんですよねー。

緒川　はい。個人的感情がテレビのお仕事だとわかっていても、出ちゃうんです。わたしゲーム全然しないって先程言いましたけど、その劣等感があって。糸井重里さんとかゲームお好きな人が集まっていて、あたし一人、ゲームに理解のない人間がここにいるということに対する居場所のなさみたいなものをすごく感じていて。



飯田　それは伝わってきたんですよ。番組を見てて。でも、あのとき振り返ってくれれば、そこには、たまきさんもオッケーなゲームがあったんですよ！　……アクアノートって全然ルールがなくって。たまきさんが『たまゆら』っていう言葉を本の中で使われていたんですけど、そういうゲームなんですよ。たまゆら感のあるゲーム。

緒川　(笑)

飯田　あのときの、振り返ってくれればなぁ。っていう思いが、かれこれ数年前からあって。

——じゃあ、仕事を利用して振り向かせようと(笑)。

飯田　こういうゲームもあるんですよってことを教えてあげたくなっちゃったんですよね。

緒川　ええ、感謝します(笑)。

飯田　すみません、えらそうに。テレビ見ながら「振り返ってくれ～」って念を送ったんですけどね。でも生放送じゃないから今オレが念を送ってもしょうがないんだろうな、と思いながらも(笑)。

◆

飯田　ドシンを実際に触ってみて、もっとこうしたいとかありますか？

緒川　お菓子とかも出てくるといいですよね。食べると大きくなるキャンディとか、おなか壊して小さくなるキャンディとか(笑)。

飯田　メルモちゃんってそういう感じですよね。あれおなか壊してちっちゃくなるんでしたっけ？

緒川　違うんですけど(笑)。ドシンにはそういう原始的なのが似合うかなあと。熱が出て、寝込んでしまって日が暮れるとか。そういう、あんまり科学的じゃないもののほうがいいのかな。

飯田　そうですね、科学はないですねこのゲームには。

緒川　だから好きになれそう。

飯田　でも、科学的っていうか、論理的にはプログラムされてるんですよ。プログラムっていうのはそういうものなので。論理的なもので組んで、論理的じゃないものができたっていうのは、やっぱり緒川さんの役割が大きかったんですよ！　大きくなったときに、普通のゲームだったらファンファーレがなるんですよ。それが『大きくなったわね』って謎の人が言う、っていうのが、けっこうドッキリするはずだったんだけど、みんなドッキリしないで、ニヤって笑ってファニーな感じでとらえてたっていうのが僕は面白かったんですよ。こっちはドッキリ爆弾を仕掛けたつもりだったんだけど、スルっと入っちゃったっていう。

緒川　ドシンがすることには、何が正しいっていうのはないんですね？

飯田　ないですね。僕がそう思ってるからなんですけど。

緒川　深いですね(笑)。

——深いと言えば、飯田さんは心の深いところで美術ってものにひっかかっているご様子で。「緒川さんと美術の話がしたいーっ」って言ってましたけど、なんか自分から切り出せないみたいなんで、ちょっと強引に美術の話しませんか？

飯田　しましょう(笑)。えーとですね、僕の祖父が版画家で、これは自慢なんですけど(笑)、旧・日曜美術館でミレーの回のときに出演してるんですよ。だから緒川さんが新・日曜美術館(※2)に出演されていることにもひっかかっ



※1　「土曜ソリトンSIDE B」(NHK教育, 1995年4月～1996年4月放映)、第36回1996年2月3日放映分「GAME特集」
※2　「新・日曜美術館」(NHK教育, 毎週日曜日9:00～10:00)

てて。日曜美術館って面白い番組だなあと思ってたんですよ。ある日は現代美術をやったり、ある日はすげー古いラスコーの洞窟やったり、ある日は印象派やったり。コンテキストを無視した取り上げ方をするじゃないですか。

緒川　はい。

飯田　美術の歴史っていうのは川が流れるように流れてきたわけで…ぼくは美術の歴史の最先端にはテレビゲームがあるかもしれないなっていうのを、うっすらと感じてテレビゲームの仕事を始めたんですけど。緒川さんは毎週日曜美術館をやられていて、どうですか、あの脈絡のなさとか。



緒川　面白いですね。極端に好きなものと、こういう機会でもなければ興味をもたないものと、両極端なものがいっぺんに出てきたりするから。

飯田　だから、面白いですよ見てて。ゲストとの絡み方とかすさまじいものがあったりして。美輪明宏さんが出た回はすごかったですよ。あれは日本の番組百選とかの一本に入ってもいいくらい。

緒川　(笑)

飯田　緒川さんの美輪さんに対する思いとか畏れとか、それと美輪さん自身のオーラが…NHKなんでもありなのか！　っていうバーリ・トゥード的空間で、よかったですねぇ。

緒川　美輪さんってほかの番組にも出ていらっしゃいますよね。そういうときは大体、「面白い人」として出られているってことがすごく歯がゆくて、もっと美輪さんに対して回りの人が畏れている図式みたいなものを守ってほしいという、変な、私の中で美輪さんを型にはめたいというのがあって。

飯田　わかりますわかります。あのジァンジァンでやってる美輪さんを見ろよ！　っていうことですよね。

緒川　そう、そうなんですよ。そういうふうに美輪さんが存在できる空間がここにできればいいのにという祈りがすごくあったんです。

飯田　それ、すごくわかりましたね。

◆

緒川　わたしは、映像で見るものは、音楽がよくなかったらどんなにいい映像でも50点だと思ってるんですけど、この音楽は、すごくいいですねえ。

飯田　この音楽やった人は、まだ日本では無名なんですけど外タレなんですよ。外国のレーベルと契約したから外タレなんですけど。10年前くらいからの友達で、最近の聴いてすごいよくなってると思って、急いで電話をして依頼したんです。そういう意味では『振り向いてくれよ』って緒川さんにお願いするのと同じくらいのすごいテンションで人選したんですよ。ふたりともすごくいい仕事してくれたし、そういうテンションがよかったのかな。

――かなり特殊な音楽にもかかわらず、ゲームって、これを子どもが繰り返し聴いたりすることになりますよね。

緒川　コマーシャルソングといっしょで、子どものころ触れる音楽って、その子の将来にものすごく大きな影響を与えますよね。その音楽がその子にとって100あるうちの1でしかなくっても、将来これを探すんですよね。あの感じがほしいと言って。

飯田　ですね。この人も、もともとインディーズで商売っけとかを何も考えないでやってきた人だから、その人のいい部分を10万人というキャパの中に広げられたことは、僕はすごい楽しいし、彼にとっていいかどうかはわからないけど、お客さんにとってもいいですよね。普段聴かないであろう音楽を届けることができた。

緒川　キングコングはお好きですか？

飯田　昔の、コマ撮りのは好きです。コンピュータを使ったのはあまり好きじゃない。これ(ドシン)もクレイアニメっぽいのを意識したんですよね。「ウォレスとグルミット」とか。

緒川　これ、自分で動かすとよくわかるんですけど、コマ撮りっぽい動きなんですよね。

飯田　そういう味を出すためには、フレームレートを落とせばいいんですよ。今、ゲームの世界では、フレームレートを上げることが偉いことになってるんです。1秒に60フレームとかでバリバリ動くのがいいってことに。このゲームは17フレーム以上出ないように作ってあって、わざとウェイトをかけたりしてるんですね。(※3)

緒川　実写で映像を撮ってみたいという気持ちはあるんですか？

飯田　昔は16ミリで撮ってました。

緒川　その映画には、人間は出るんですか？

飯田　人間はあんまり出ないですけどね。風景ばっかりで。

緒川　なんで止められたんですか。止めたわけじゃなくて？

飯田　こっちに移ってきただけですね。16ミリで作っても誰も見に来てくれないのが寂しいしね。でも、10万人のキャパシティのものをつくるっていうのは、これはこれで結構プレッシャーなんで、自己抑制しちゃうんですよね。これもすごく抑えて作ってるんですよ。

緒川　抑えを取ったらどうなってたんですか？

飯田　ゲームになんなかったですね。

緒川　(笑)どこが根本的に違うんですか。抑えた自分と抑えない自分と。

飯田　まず、キャラクターが見えないほど大きくなってますね。最初から。

緒川　日本が片足で埋まるような感じですね。ゲームが始まってすぐの、あの『巨人は思ったより小さかった』っていうのが、すっごくおかしいんですけど。



飯田　大きさが小さかったっていうのがおかしいですよね。

緒川　わたしが思ってたよりも小さかった(笑)。どんどん大きくしたくなる。

飯田　僕のエゴを抑えなかった場合は、ただでっかくて終わり、みたいな(笑)、すごいシンプルなものに終わってた可能性がある。そういうことしちゃいけないと思ったんです。今まで2本そういうの作っちゃったんで、今度はお客さんに楽しんでもらえるように一生懸命考えたときに、自分の血はあんまり出さないようにしようって。だから苦しかったですよ。でも完成したものは面白かったから、それはオッケーですね。

緒川　でもそれくらいちゃんと抑えると、それはそれでゲームやったときに面白かったりするんでしょうね、きっと。

飯田　あ、面白いじゃん意外に、って。意外にってことはないか(笑)。



◆

飯田　最近、緒川さんが興味を持たれているものを聞かせてください。

緒川　谷崎潤一郎の初期短編集シリーズが面白いですね。まだ読み残しているものもあるんですけど、読むのがもったいないくらい面白い。いわゆる円熟期のものとは違って少年の視線で描かれていて、大正時代の浅草とかにすごく行きたくなっちゃうんです。

飯田　この前、北尾さんと浅草で対談したんですけど、元横綱だけあってか、撮影中偶然通りかかった人に柏手を打たれるんですよ。パンパンって。それを見たときは、あの頃の浅草が残ってるな、と思いましたね。お相撲さんは大きくて巨人ということで、神様として崇め奉られていて。

緒川　私が浅草に行きたいと思うのは、昔の、和洋折衷の日本人を見てみたいという、ただそれだけのミーハーな気持ちなんです(笑)。面白い格好をした人を見てみたい。

飯田　ゲームの格好した人とかはよくいますけどね。

緒川　どう思います？

飯田　あれはダメですよ。更衣室で着替えるっていうのがダメ。X JAPANのファンはちゃんと大宮とかからあの格好で来てるじゃないですか。気合を入れて。それに比べるとゲームのコスプレは、スイッチのオン／オフを器用にするあたりがいただけない。

緒川　もう、一生貫いてほしいくらいに愛を感じさせてくれないと(笑)。

飯田　本気の人が多いほど、世の中楽しいしね。緒川さんがそういう発言を至るところですれば、みんなしますよ。

緒川　(笑)どんな発言をすればいいんですか？

飯田　みんなで和洋折衷の格好しましょうとか…。

緒川　それはちょっと…、責任持てないです(笑)。

■

※3　プログラムの八木澤氏によると、実際にはそうした処理は入っておらず、絵作りと処理のバランスを考えた結果としてフレームレートを落としているとのこと。



緒川たまき プロフィール

生年月日：1972年2月11日
出身地：広島県
みずみずしい存在感で映画やテレビに女優として活躍するかたわら、エッセイスト、コメンテイター、司会業などで文化への深い造詣を見せる。

三部作ついに完結！ では、次は？

これから

「巨人のドシン1」は、なんだかまだまだ新しい広がりを持ってそうなソフトだ。ドシンシリーズの今後の展開は？ パーラムの、飯田さんの未来は？ ドシンを作り終わったばかりで気の早い話だとは思うけれど、気になる今後について飯田和敏さんに聞いてみた！

インタビュー／伊藤ガビン
イラスト／姉川たく

——3年に渡って作り続けたゲームが完成したわけですが、今の心境はどうっすか？

飯田「いや、実はまだ終わってないんですよ。あとパッケージを入稿するだけなんですけどね」

とそこへ、ピンポーン！ とチャイムの音とともにマリーガルの鈴木さんが登場。パッケージの色校正をもっている。

鈴木「お待たせしました。飯田さんこれチェックしてください」

——グッドタイミングっすよ！

チェックすること数分。チェック済みのパッケージを持って、鈴木さんは足早に去っていった。

飯田「はー！ 終わったー！ 今、ようやく終わりました。…でも本当の終わりはユーザーが手にとってからですけどね」

——おめでとうございまっすー。で、実際んとこ、3年前に思い描いていたものと比べてどうですか？

飯田「最初はゆるくしか思い描いてなかったんですよ。いつも、完成形は思い描かないようにしてるんです。巨人が出てきて、島をいじれたり、3つくらいのキーワードが実現できればいいかなって、その程度」

——あ、でも、「アクアノートの休日」、「太陽のしっぽ」、そして「巨人のドシン1」って、散策3部作とか言われてるでしょう？ 噂では、最初から三部作の構想があったとかっていう、出来すぎの話もあるじゃないですか？ それって本当なの？

飯田「それはー、本当なんですよ。過去2作にも巨人の痕跡はあるんです。まず、アクアノートで巨人が生まれました。海の中に神殿があって、この神殿は神様たちの生命の実験場っていうイメージだったんですけど、中に巨人の足跡がついている。太陽のしっぽは島全体が巨人の形をしていて、ダイダラボッチがそのまま島になりましたっていうもの。その中間にあるものを作ろうとしたのが『巨人のドシン1』の最初かな。だから時系列で言うと、アクアノート、巨人のドシン、太陽のしっぽ、ですね。ぐるぐる循環していく閉じた世界像ですね。まあ、それはゲームをひねりだすために自分自身に課した縛りで、人様にはあんまり関係の無いことだから声高には言わないようにしてるんですけど」

——そういえば、今までの作品に比べて、飯田さん自身が寡黙ですよね。あんまりゲームの内容について熱く語ってないですね？

飯田「前は自分の作ったものに自信がなくて、エクスキューズが無いとお客さんが納得してくれないっていうことを感じていたので、過剰に説明してましたけど。今回は何も説明しなくてもそこにあるだけで遊べるものにしたかったので」

——今回はゲームデザイナーも別にいるし、飯田さんの実作業っていうのは、どういうものだったんですか？

飯田「口も出さないで我慢した。我慢役。でも気に入らないところはないです。ボツにしたりっていうのもあったけど、3年間の中でボツを出した回数は3回くらいで、今までで一番少ない。メンバーを信頼してるってことですね」

——ゲームの制作現場は、長時間少数の人間と作業し続けるわけで、とかく誰かが悪者になりやすいですよね。そこで、実作業が少ないと、スケープゴートになりやすかったりもするでしょ？ そのへんでは問題ありませんでした？

飯田「周りがどう思ってるかは別として、自分としてはつらかったところです。すごいゲームを作ってるところにいるんだから自分の手垢を残しておきたいという気持ちもあったけど、なるべく抑えて。客観的に着地点をちゃんと見極められるような精神状態でいたかった。我慢してにじみ出たものが作家性と呼ばれるなら、それはいいことだなと思うし、そういうことなのかっていう発見もあった」

——キャスティングがうまくいったってことですね。

飯田「そうですね。ゲームデザイナーをいれたのも、自分のダメさを知ってるから入れられたわけで。そこはいい出会いがあったっていうことなんですよね。で、そろったメンバーを見て自分のやることが決まった。自分のエゴが出過ぎてたらおかしなものになったという気がしますね」

——さっきの、「自分のための縛りを作って」とか、そういう自分的なルールはいっぱい作るんですね。

飯田「新しいハードで新しい仕組みの上で新しいゲームを作るという3重のNEWを縛りにした。2つにしておけばよかったかなとも思ったんだけど（笑）。正直言ってつらいものがあったけど、そこから逃げなかったのがよかったのかもしれない」

——そもそもマリーガルと組んだのはどうしてなんですか？

飯田「誘いはいろいろあったんですけど、やっぱり任天堂が好きっていうのが自分の血の中にあるので、一度任天堂でやってみたかった。自分の作品が任天堂のハードで発売されるっていうおかしさは、自分を面白がらせるのにいいエサっていうか」

——そしてようやく完成したわけですが……。

飯田「巻頭言にも書いたんですけど、スタッフにありがとうとごめんなさいという気持ちがすごくありますね。僕のぬるいディレクションにみんな困ったと思うんですよね。かなりの部分を各担当者に振っていったので、最初のうちはすごい戸惑っていたと思う。スタッフの中には自分の仕事を思う存分できたと思う人もいるだろうし、もっと指図してほしかったという人もいるだろうし。でも僕はそういう作り方をしたかった。みんなと仲良く作るっていうのは苦手なんですよ。人間としては大嫌いだけどお前のギターはスゴイよなっていう、ストーンズのミックとキースみたいな。人間関係が潤滑じゃなくても、尊敬できるチームにしたいっていうのがあったから。そういうことを強いてしまったことの罪というのは感じますね。実際一人辞めてしまったし」

——主要なメンバーは7人でしたっけ？ 普通のゲーム制作チームとしては小さいけれど、これでちょうどいい感じですか？

飯田「足りないは足りないですね。でもこれ以上増やしてしまうと、ゲームを作りたくないときも作らなくちゃいけないっていうのがわかってるから、むやみやたらと増やしたくない」

——今までは、ゲーム会社の一社員として作っていたけど、今度は自分たちの会社ということで、なんでも自由だったわけですが。

飯田「会社員時代は上司っていうわかりやすい敵がいて、何クソっていう気持ちがあったんだけど、今回そういうのがなくて、自作自演みたいなことをしていたおかげですごい疲れちゃったんですよね。冷戦無き後の宇宙開発みたいな。自分でギリギリのラインを設定してそのラインを覆してみようかみまいか、オレの中だけでの戦いが最後までありました」

——「巨人のドシン1」は、ほんとうによくできているゲームだと思うんですが、個人的なこと言わせてもらえば「太陽のしっぽ」のあの乱暴さにも惹かれるものがあります。あんなに乱暴なものってもうゲーム作家として作れないかもしれないじゃないですか。それは美術家としての飯田さんはどう思います？

飯田「今のところの結論としては、『分けりゃいいじゃん』ってことですね。本当は分けないで迷いながらのほうがいいものができるんだけど、とりあえず今のところはドシンができちゃったから分ければいいかなって」

——両方やればいいってこと？

飯田「ドシンが一種の免罪符になると思うんで、ドシン作っちゃったからこれくらいのことは許してねっていう、『ブラックorホワイト構想』っていうのはそういうことなんですけど」

——デタラメなものを、コンシューマ機で出すためにはいくつか方法があると思うんですが、そのひとつはおそらく、売れるソフトを作ってそれを免罪符に作るってことですよね。もうひとつは、1本きちんとしたソフトを作って、そのシステムを使って作るという手があると思うんですけど。

飯田「そういうことですね。マリオアーチストシリーズと同梱されたというのも一つのヒントになってると思うんですけど。ドシンはジオメトリー作成ツールとしては非常に直感的なインターフェースを持っているので。だからドシンでゴルフとかね。ホントはゴルフのボールが生首だったりするといいんですけど。ドシンで作ったマップを使って、その上で遊ぶために特化したドシンを作りたい。今回のドシンだと地面を平らにするのってすごく難しいんで、次はヘイトにする代わりに平らにするビームを付けたりとか、全部のマップの階層を上げたり下げたりといったグローバルな地形のエディットができるドシンを作りたいっていうのが『ブラック』の構想で、もう一個は人間が指示して応えてくれたときの素朴なうれしさを増幅させよう、これはゲームデザインの方向だと思うんですけど、そういうシナリオ的な広げ方もあることがわかった。これが『ホワイト』構想。それを1本のゲームの中で両方やっていくのは大変だから、いっそ2本にしようというのが、『ブラックorホワイト』方式ですね」

——それは実際に作るの？

飯田（あくまでも構想）「理想は、64DDの書き換え機が町にあって、ユーザーがドシンディスクを持っていってどっちかに書き換える、ブラックかホワイト、どっちかひとつを選ばなくてはならない。制作チームも『ブラック』と『ホワイト』の2つに分けてね。パフォーマンスとしては負けたほうのチームはもう二度とゲームを作らないみたいなね。抗争の構想（笑）、そういう追い込まれた状況を作りたかったんだけど。オリコン10位以内に入らないと解散みたいな」

——（笑）そうか、あれも同じか。ゲームなのか。

飯田「それはいくらなんでもできないけど。プレイヤーを見極めたいっていうのがありますよね。どっち派？ みたいな」

——プレイヤーにそういうことを強いたい？

飯田「強いたい。プレイヤーが一番好きだから。お金を払ってくれる人が一番偉いんで。ゲームがなんで現代美術よりもアートに見えるかっていうと、お金を払うことでアートが買えるっていうルールをウォーホルが作ったり、デュシャンが便器を美術館に持ち込んでアートにしたり（※1）、わかりやすくは赤瀬川源平が観客がアートを作るんだってことをトマソン（※2）とかでやってたわけで。ゲームを面白くするのは80％ユーザーの力だと思うので、僕らは20％くらいをちょっと作ってやるだけで。そういう意味でユーザーに興味がいってる、そういう3年間でしたね。それまではあまりユーザーのことは考えてなくて、ユーザーとの対立構造の中で作ってたけど、ドシンはユーザーのために働いてるみたいなね、そういう心境でした。ただ、ユーザーが気づいてないゲームの部分を切り出す努力はしたつもり」

——なるほどー。じゃあ、そうしたドシンのアレンジといったこと以外には、次回作のプランとかっていうのは……。

飯田「それはないんですよね。三部作で始めたゲーム人生だから。さっき言った、ドシンを軸にしたバリエーションの作り方っていうのはいくらでもあるんだけど。もう始めているものもありますよ。

——え！　数分前に完成したって喜んでたくせに！

飯田「岡本太郎が亡くなったときに、僕の中の岡本太郎への愛がよみがえってきて。美術家として見た場合に突き抜けた存在だよなと思って万博公園跡地に見に行ったら、やっぱりべらぼうなものが立っていて（※3）、とんでもないなって。それは個人的な興味として。もう一つは都市博が開かれなかったことに興味を持っていて、もし開かれていたとしたらどうなんだろう？　やっぱり太陽の塔は必要だよなと思って、ドシンの塔を都市博のシンボルとして持ってくるんじゃないの青島さんは…これは妄想の世界ですけど。70年万博のときに三島由紀夫が自決してて、都市博は青島幸雄が切腹させたりしてるわけで。《シマユキオ》っていう共通の人格が見えてきたので、僕は引退してシマユキオがゲームを作るんじゃないかと思うんですよ」

——ゲームデザイナー＆ゲームディレクション、シマユキオ……。

飯田「インターネットが発達して、万博みたいに一つの場所にいろいろなものを集めるっていうことの意義が薄れてる中で、都市博っていうのはやらなかったことが最大の博覧会だったんだなあって。だから、ゲームの中で都市博を再現すべきだなって。シマユキオがバルド島からドシンを連れてっちゃって、みんなでドシンを助けにいこうというゲームなんですよ。これは64ＤＤリリースの数ヶ月後に出したい。結構速いテンポで、プレイヤーの位相を変えるようなことはポンポンやりたいですね」

——それは今のスタッフで。

飯田「スタッフは変えると思います。というのも、ドシンはディティールが無いんで、しりあがり寿さんや白根さんが作ったものもドシンに見えるし、そういう意味でピカチュウよりも幅は広いんですよ。誰でも描ける。だから自分たちが描いたもの以外のドシンを見たい。そういうプロジェクトでもある」

——「次、こういうバージョンが見たい！」って思えるのって、成功したゲームの証拠だって気はしますね。

飯田「あーなるほどね。ただ、『ドシン2』はないんですよ。だから1ってつけたのも、最初は、『ロッキー』だって『スターウォーズ』だって、シリーズものの最初って1ついてないじゃん、1がついてるのは『カプリコン1』とか『バロム1』とか、『2』のなかったものばかり。じゃあつけよう、みたいな」

——バリエーションはどんどん作るけど、と。では、ドシンではなく平行して作るとか？

飯田「いや、実際にはそんなに作業はできないので、プロダクトは増やせない…」

——増やせばっていう話もありましたよね。

飯田「ああ、宮本さんが言っていたことだ。弟子にやらせるっていう、巨人の弟子。巨人のデシン（笑）。それはねえ、今回のスタッフがよかったから、あんまりやりたくないんですよね。やっと一本作って、修羅場を乗り越えたことでお互い立ち位置がわかった、正解が見えたって感じなので。だからきっと時間かかるんですよね。だからネオ三部作を考えなくちゃ。でもね、二周目もやりたいんですよ。もう一回アクアノートとか、もう一回太陽のしっぽとか。やりたくないんだけど、やりたい。過去の作品のよかったところを伸ばしてやりたいな」

——パーラムと離れて、たとえば、バンド的なつくりかたとかよく言ってますが、ソロとか、別プロジェクトとか、コラボレーションとか。マキシシングルだけ1枚とか。そういったことは考えてないんですか？

飯田「パーラムを分ける方向では考えてます。ドシンのメンバーを、小さいプロジェクトとドシンをつくるプロジェクトに分けて。小さいほうでJAVAやi-MODE対応版とかをやりたい気がするな」

——アートディンク辞めた頃は、次はネットで何かやりますって話をしてませんでしたっけ？

飯田「テレビゲームを作ってて虚しいのは、不確定要素をあまり入れられないっていうことですね。もっとビックリさせられるようなものが、仕込みじゃなくて生まれたら面白い、そういうネットワークの使い方はしたいです。不確定要素の一つとして他者がいる。DOOM型太陽のしっぽを作りたいんですよ。ただ、銃はもってないし、原始人だからチャットもできない。そこで尻文字とかね、手振り身振りを駆使して敵意がないことを一生懸命伝える、そういうゲームを作りたいですね」

——ゲーム以外でやりたいことはないんですか？

飯田「ゲーム以外のことをやろうとするとそのプランが潰れちゃうんですよね。ゲームに専念しろっていう神の声だと思うんですけど。文章とかは話があれば書くようにしてるし。絵とか音楽とか、やりたいって言っちゃいけないとか思いつつ、やりたい」

——別に言ってもいいんじゃないですか？　やりたきゃ。

飯田「すごい何巡もして、いいんじゃないのっていう気になってきた。ゲームで食べてるからそれと同じくらい食べられるようにしたいと思って躊躇してたんだけど。オレが喜べばいいんだから、オレのためのプロジェクトという限定でいろいろやりたいですね。ゲーム制作が一番佳境だったときは、朝九時にスタジオに入って作曲の個人練習とかしてましたよ。今しなくなっちゃった。何でだろう」

——受験と同じなんじゃない？

飯田「受験と同じか。追い詰められると別のことやりたくなっちゃう」

——ゲーム制作ってライブ性ないじゃないですか。ライブ性のあることとかやりたくないですか？　パフォーマンスとか。

飯田「いや、やりますよ。やってるんですけどね、幕張にわざわざ重いものを持って行ったりとかね（笑）。もうちょっとわかりやすくやってみたいなっていうのはぽつぽつと。っていうかね、ゲーム作ってる人が映画を撮りたいとか言ってしまうのがすごいイヤで。ゲームが一番最先端なのに、何で戻っちゃうわけっていうのがある。だからうかつに口に出しちゃいけないと思ってた。本当は俺も映画を作りたいかも（ウワ〜）」

——いいんじゃないですか。

飯田「やるとしたらね、油絵なんですよ。何でかっていうと、絵が好きで美大に入ったのに、現代美術の息苦しさとかエクスキューズの多さに辟易として…ジェニー・ホルツァー（※4）が水戸芸で展覧会（※5）やったときに、キュレーションされた空間とは別に、おまけのように3Ｄの作品があったんですよ。それが超ダサくって、プレステとかのほうが全然いいぞって思って。アクアノート作る契機になったのも、ジェニー・ホルツァーのダサさを見たことよってっていうのはありますね。レゾリューションは低いし速度は遅いし操作性は最悪だし。3Ｄゲームの一番悪いところが並んでる」

——テクノロジーの最先端と連動している作品は面白いけど、乖離してるものが美術作品で多いですからね。偉そうでいて10年遅れてるみたいな。そういう意味では、ゲームの側の立場からちゃんと、やるという手もあるんじゃないですか？

飯田「でも、難しいですね。……油絵が好きなんですよ。初めてルーブルに行ってモナリザを見たら、本物はやっぱりいいなと思って。筆のあととかちゃんと残ってるし。テクノロジーとアートのつながりも面白いと思うんだけど、アートじゃなくてもいいから油絵好きって言う人多いじゃないですか。美大にいる頃はそんな奴らばっかりだったから、バッカじゃねえの、コンピュータとかこんなに流行ってるのにスーパーファミコンも持ってないわけ？　みたいな侮蔑があったんだけど、最近それもありかなって思って。文脈に乗りようのないものへのいとおしさというのはどうしても消せない、というモナリザとの対面でしたね。ホントは髭描いてなきゃいけないのにさあ、でも髭ないのもいいじゃんって」

——新しいところが一個もないゲームを作るっていうのは？

飯田「ああ、すごいそれやりたいですね。ドシンはわりとそういうつもりですよ。僕は。みんなわりと新しい文脈で見てるけど、僕としてはストレートにポピュラスとマリオを合体させただけ」

——このマチエール見てくれ、いいでしょう。オレのこのストロークとか？

飯田「そうそう。自分はそういうつもりなのに、ゲームの中で新しいと思われることが面白いですけどね。逆に。あ、それでいいんだって。次のゲームのプロジェクトも、自分の好きなものを2つ混ぜるみたいな」

——そんなんでいいの？（笑）

飯田「でもないんですよね。マリオとポピュラス以上にオレを驚愕させたゲームっていうのが」

——じゃあ油絵でいいじゃん。油絵とマリオ。油絵をレンダリングしろってことじゃなくて。

飯田「これから異種格闘技ものですね」

——ゲームにとって油絵とは何か。

飯田「そうですね、そこを解きほぐしていく…ドシンを作っていく過程で、業に対して素直になった、油絵ってやっぱりいいじゃんって気軽に言えるようになったような気がしますね。今まで言えなかった。すごい好きなくせに」

——人生の展望っていうのはあるんですか？

飯田「小高い丘の一軒家で、海とお花畑があって、そこに素敵な家族がいてっていうビジョンはあるんですけど、そんな場所はどこにもないよなっていう」

——でもゲームだけは作り続けてくださいね！

飯田「まあ、だからこれからは、次回作の構想は真っ白とか言ってますけど。ついつい貧乏くじを引いちゃうから、食うためになんかやらなきゃいけない。一番自分がお金にできるものはゲームしかないから、じゃあ、ゲーム作るべ、で、作り出せばそれなりに夢中になっていく。でもまだそんな段階ではないので。さっきパッケージが決まって終わったばっかりだし、本当の終わりはユーザーに届いてからだし。だから本格的再始動は来年以降ですね」

——では、この続きは次回作が完成したときにまた！

※1　Marcel Duchamp，"Fontaine(泉)"，1917年、米
※2　『超芸術トマソン』（赤瀬川源平著、筑摩書房）。無用の長物として見過ごされている路上の建築物に焦点をあてた。
※3　太陽の塔（'68年　大阪万国博覧会シンボルタワー）。
※4　Jenny Holzer（1950〜）。電工掲示板などを用いて日常に警句めいたテクストを侵入させ、人々の深層意識をゆさぶる作風で知られる。
※5　「ことばの森で」水戸芸術館、1994年7月30日—10月16日

STAFF

監修
株式会社マリーガルマネジメント
有限会社パーラム

編集・文
伊藤 ガビン(ボストーク)
池松 江美(ボストーク)
堀越 英美(ボストーク)
プチワラ(プチワラコミュニケーションズ)
相良 伸彦(ブリジニア)
浅野 じたろう(目黒道場)
可部 惠子(メディアファクトリー)

デザイン
山田 タロウ(フリフリカンパニー)

協力(順不同)
任天堂株式会社
株式会社マリーガルマネジメント
有限会社パーラム
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
マイクロソフト株式会社
HIGHLEG TOWER
浅草ビューホテル
さくらやホビー館
LAUDA
浅野 達彦
木俣 冬
桝山 寛
鈴木 寛子(マリーガルマネジメント)
飯田 和敏(パーラム)
柴田 賀盆(パーラム)
八木澤 知彦(パーラム)
岩崎 ヒロミチ(パーラム)
猿楽庁長官 橋本 徹
古山 啓一郎
ネンドグラフィックス
田中 英明

巨人のドシン１公式ファンブック～ドシンちゃん、大きくなったね～

1999年12月1日　初版第１刷 発行

発行者　簀河原 由朗

発行所　株式会社メディアファクトリー
〒104-0061　東京都中央区銀座8-4-17
Tel.0570-002-001

印刷・製本　図書印刷株式会社

ISBN4-8401-0004-7 C0076

doshin
the giant

「巨人のドシン1」のホームページ

公式
http://www.randnetdd.co.jp/kyojin/
非公式（by 飯田和敏）
http://www.kyojin.com/

9784840100045
1920076016004
ISBN4-8401-0004-7
C0076 ¥1600E
定価:本体1600円(税別)
メディアファクトリー
MEDIA FACTORY

MEDIA FACTORY 売上カード

巨人のドシン1 公式ファンブック

~ドシンちゃん、大きくなったね~

(株)メディアファクトリー
東京都中央区銀座8・4・17
電話 〇五七〇—〇〇五—〇〇一

ISBN4-8401-0004-7 C0076 ¥1600E

定価：本体
1,600円（税別）

MEDIA FACTORY 注文カード

書店名

注文数

巨人のドシン1 公式ファンブック
~ドシンちゃん、大きくなったね~
(株)メディアファクトリー
東京都中央区銀座8・4・17
電話 〇五七〇—〇〇五—〇〇一
ISBN4-8401-0004-7 C0076 ¥1600E
定価：本体
1,600円（税別）

注文 月 日

巨人のドシン1

公式ファンブック

～ドシンちゃん、大きくなったね～

赤＆黄

九九二一〇一

MEDIA FACTORY

巨人のドシン1

公式ファンブック

～ドシンちゃん、大きくなったね～

赤&黄

九九一二-〇一

MEDIA FACTORY